№ 10 (142)
октябрь 2011 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 11010
http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com



НОВОСТИ

Привет, друзья!

Судя по всему, это мое последнее вступительное слово. Нет, вы только не подумайте, "Виртуальные радости" продолжают жить, а я со своего редакторского трона слазить пока что не тороплюсь. Все исключительно с благими намерениями — с целью сэкономить ставшее еще более драгоценным место для более информативных, чем подобный лирический флуд, строк.

Время идет, а кое-кто (не будем показывать пальцем, ага) категорически не хочет учиться на собственных ошибках, поэтому затянувшийся кризис продолжает безжалостно бить как вас, так и нас прямыми в челюсть с обеих рук. Приходится принимать меры. Очень неприятные для всех. Какие — увидите в следующем номере. Но не спешите в аптеку за валидолом, все это ни разу не смертельно.

Ну а пока — удачи и приятного чтения. Держитесь!

Павел Брель,
от лица самого себя



Syndicate

АНОНСЫ

L.A. Noire все-таки доберется до PC

Стало известно, что в ноябре детективный экшен L.A. Noire будет переиздан на PS3 и Xbox 360 со всеми существующими дополнениями, причем последние достанутся игрокам, решившим приобрести полное издание, совершенно бесплатно. Однако главное — это то, что игра наконец-то доберется до персональных компьютеров. Будем ждать и надеяться, что Rockstar сдержат свое слово и проект доберется до нас без происшествий и в достойном виде.

Очередная отсрочка Diablo 3

Представители Blizzard сообщили, что горячо ожидаемая игроками по всему миру Diablo 3 "почти готова" и выйдет в начале 2012 года. Напомним, что сейчас проект находится в стадии закрытого бета-тестирования — любой игрок, имеющий аккаунт в Battle.net и любую игру, к нему прикрепленную, может зайти в свой личный кабинет и оставить заявку на участие в ЗБТ. Если верить словам разработчиков, в данный момент тестирование проходит успешно и его собираются продлить, при этом пополнив список счастливчиков, получивших возможность опробовать Diablo 3 до ее выхода.

Дата выхода онлайновых "Звездных войн"

Фанаты "Звездных войн" ликуют: MMO под названием Star Wars: The Old Republic обещают выпустить уже 20 декабря в Северной Америке и 22 числа — в Европе. Приобретя лицензию, вы получите 30 дней игры бесплатно; подписка на месяц обойдется игрокам в $14,99, на три месяца — в $41,97. Ну а если вы абсолютно влюбитесь в игру, то можете немножко сэкономить и купить подписку сразу на полгода — она будет стоить вам $77,94. Разработчики из BioWare заявляют, что это будет если не самый, то уж точно один из самых грандиозных запусков онлайн-игры в истории.


L.A. Noire

Star Wars: The Old Republic


LEGO Harry Potter: Years 5-7

Новая порция квадратного "Гарри Поттера"

Warner Bros. рассказали, что продолжение замечательной игры о похождениях Гарри Поттера и его друзей в пластиковом мире LEGO прибудет 18 ноября и будет называться LEGO Harry Potter: Years 5-7. Как можно видеть из названия, игра расскажет нам о последних трех годах обучения юных волшебников в школе магии Хогвартс, соответственно трем последним книгам. Игра выйдет на большом количестве платформ — это PC, PS3, Xbox 360, Wii, а также Nintendo DS, 3DS, PSP и, возможно, PS Vita.

Напомним, что первая часть проекта включала первые четыре года и могла предложить нам много чего интересного, в частности огромное количество разнообразных и интересных головоломок. Надеемся, что в этом плане продолжение покажет себя еще лучше своей предшественницы.

Орки нападут в начале октября

Многообещающая игра в набирающем в последнее время популярность жанре tower defense с ярким именем Orcs Must Die!, за разработку которой отвечают Robot Entertainment, известные своими Halo Wars и Age of Empires, появилась 5 октября на Xbox 360, а 12 октября доберется до PC. В игре вы примерите на себя шкуру боевого мага, защищающего крепость от полчищ кровожадных орков. Для истребления последних будет предоставлено шесть видов оружия, а также заклинания и ловушки, с возможностью улучшения, естественно.

Crytek займутся продолжением Homefront

Сиквелу шутера от первого лица Homefront, который преуспел в продажах, но на деле оказался крайне неоднозначной игрой, быть. И ваять его будет не кто-нибудь, а сами разработчики из компании Crytek — точнее, Crytek UK, занимавшаяся мультиплеерной частью второй части Crysis. Создатели уверяют, что игра выйдет с апреля 2013 года по март 2014 на PC и консолях. Особое внимание разработчики уделяют высокому уровню технологий, благодаря которому, как они говорят, Homefront 2 должен оказаться проектом AAA-класса.


Shank

EA анонсировали продолжение Shank

Неплохой грайндхаус-платформер Shank, по словам представителей Electronic Arts, в начале 2012 года обзаведется сиквелом. Выпущен он будет на трех платформах — PC, Xbox 360 и PlayStation 3. В игре нам расскажут историю о том, как главный герой спасает свою возлюбленную, оказавшуюся в опасности. Также разработчики обещают отточить игровую механику и подлатать визуальную сторону проекта. Первая часть игры, как вы должны помнить, получила весьма неоднозначные отзывы. Что ж, понадеемся, что продолжение окажется более разнообразным и увлекательным, чем его младший брат.

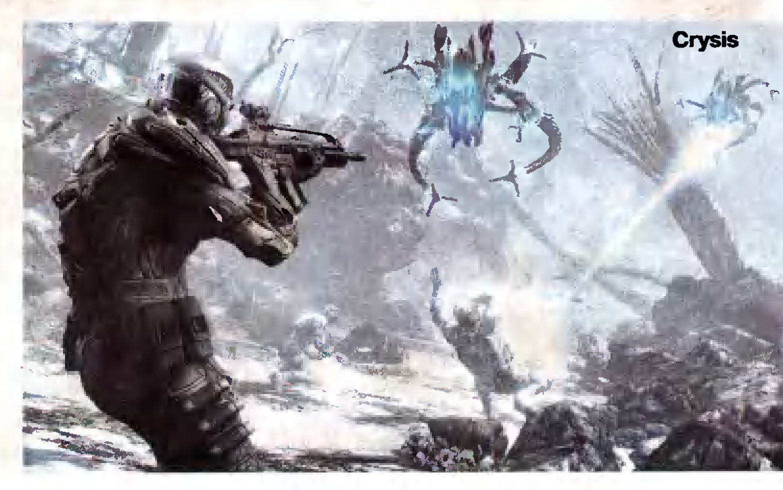
Syndicate теперь — с точной датой релиза

Подающий большие надежды шутер от первого лица под названием Syndicate выйдет в Европе 24 февраля 2012 года, в Америке — немного ранее, 21 февраля. Игра появится на трех ключевых платформах — это, конечно же, PC, PS3 и Xbox 360.

Syndicate представляет собой переосмысление оригинальной стратегии аж 1993 года выхода, причем, по словам EA, игра одинаково понравится как современным геймерам, так и фанатам чего-нибудь олдскульного. Нам расскажут о мире, поделенном на регионы, каждым из которых управляет мегакорпорация — так называемый Синдикат. Синдикаты внедряют в жизнь людей чипы, которые, на первый взгляд, полезны, но на деле с помощью них можно управлять сознанием. Между Синдикатами начинаются войны. Среди всяческих фишек особо приятным глазу выглядит кооператив на четверых пользователей и 9 миссий, перекочевавших прямо из оригинала. Разработчики, помимо всего прочего, обещают отличную атмосферу, ничуть не уступающую проекту 1993 года — и им хочется верить.

Первый Crysis избавится от своей эксклюзивности

Экшен Crysis, который так долго оставался PC-эксклюзивом (аж с 2007-го года), все-таки попадет на PlayStation 3 и Xbox 360 — примерно к выходу этого номера "Виртуальных радостей". Поиграть на консолях можно будет только в одиночном режиме — никаких сетевых баталий. Также разработчики сообщают, что они подлатали техническую часть игры, улучшили световые эффекты, оптимизировали управление и добавили поддержку 3D-изображения. Сюжетная линия останется такой же, однако некоторые незначительные изменения все же имеются. Долгожданный для владельцев консолей порт обойдется им в $20.


Crysis


Assassin's Creed: Revelations

PC-версия Assassin's Creed: Revelations задержится

Что бы вы думали? Ubisoft себе не изменяют и, как и в прошлый раз, сообщают, что версия их новой игры о похождениях ассасина Эцио для персональных компьютеров появится на прилавках несколько позднее, чем варианты для PlayStation 3 и Xbox 360. Благо в этот раз задержка очень незначительная: на PC паркур-экшен появится 2 декабря, в то время как консольные версии будут доступны уже 15 ноября. Что ж, лишние две недели владельцы компьютеров подождут — им после постоянных опозданий именитых проектов не привыкать.

Крутой Сэм не явится вовремя

Третья часть "мясного" шутера от первого лица Serious Sam 3: BFE будет выпущена позднее, чем сообщалось ранее — так заявляют разработчики из компании Croteam. Продолжение "Крутого Сэма" должно было увидеть свет 18 октября, теперь же дата релиза — что-то близкое к середине ноября. Объясняется такая задержка тем, что разработчики решили уделить большее внимание бета-тестированию и доработке игры. Что касается самого проекта, то он будет выглядеть несколько серьезнее, чем его предшественники, и выйдет на трех основных платформах — PC, PS3 и Xbox 360.

DLC для Dead Island отложен на неопределенный срок

Разработчики из Techland сообщили, что они пока не собираются выпускать первое загружаемое дополнение для своего зомби-экшена Dead Island. Это связано с тем, что компания дорабатывает основной контент игры, и пока они не сочтут, что проект приобрел подобающий вид, геймеры никаких DLC не получат. Первое дополнение носит название The Bloodbath Area, и добавит в игру оно четыре новых карты. Сама игра, напомним, снискала сногсшибательный коммерческий успех, так что особых проблем с выпуском дополнений у поляков из Techland возникнуть не должно.

Путешествие перенесено на 2012 год

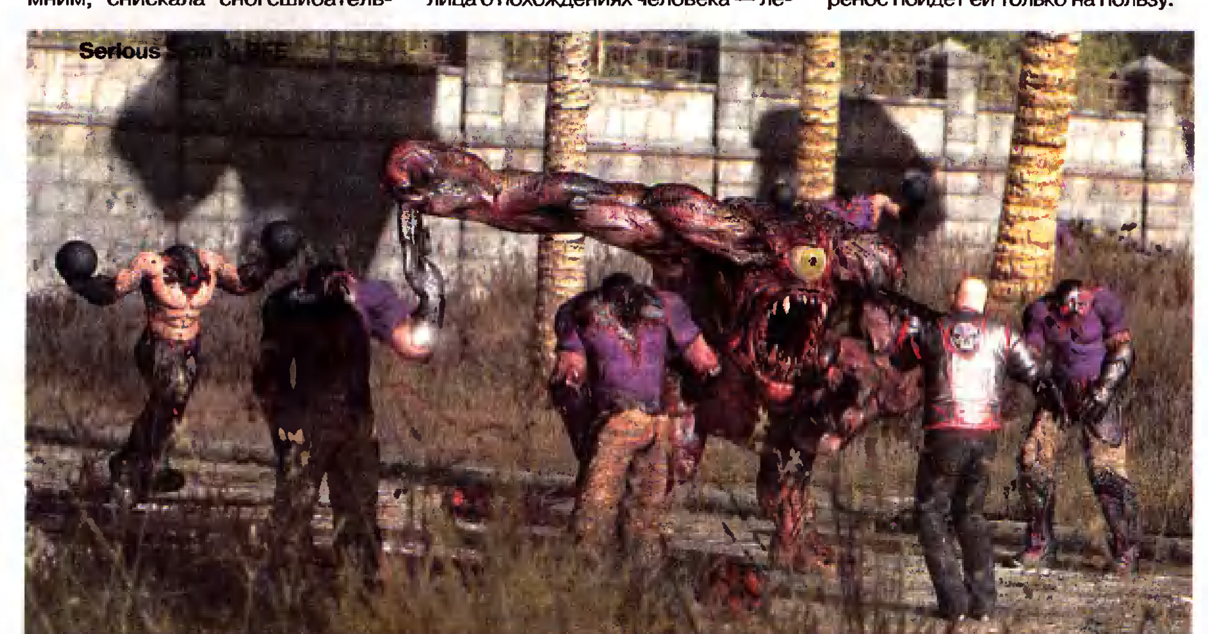
Весьма интересная онлайн-адвенчура под названием Journey (PS3) отложена до весны 2012 года. По словам разработчиков, игра уже практически готова — им только нужно время, чтобы доработать свой проект. Действие Journey происходит в большом мире с преобладанием оранжевых оттенков. По нему игроки смогут передвигаться различными способами — например, бегать или летать. Все это будет осуществляться для того, чтобы узнать историю "древней и таинственной цивилизации". Онлайн-элемент будет заключаться в том, что вы будете пересекаться с другими людьми и обмениваться с ними своим бесценным опытом.

Batman: Arkham City отсрочен

Сиквел Batman: Arkham Asylum, качественного экшена от третьего лица о похождениях человека — летучей мыши, запоздает на PC и будет выпущен на этой платформе только в ноябре, в то время как дата релиза версий для PS3 и Xbox 360 — 21 октября. В продолжении, которое, как и первая часть, должно прийтись по душе не только фанатам, но и обычным игрокам, не знакомым с оригинальной вселенной, для исследования будет доступен целый Аркхем, в котором мы повстречаем как персонажей из первой части, так и новых — это будут, например, Женщина-кошка и Харви Двуликий. Причин задержки же разработчики не раскрывают.

The King of Fighters XIII перенесен

Компания Atlus, работающая над новым 2D-файтингом The King of Fighters XIII, сообщила, что игра будет выпущена немного позднее, чем планировалось ранее — 22 ноября в США и немного позже в Европе. Проект будет доступен исключительно владельцам консолей PS3 и Xbox 360 — не удивительно, для PC такие игры являются большой редкостью. При этом разработчики заявляют, что игре в данный момент придают последний лоск, так что перенос пойдет ей только на пользу.


Serious Sam 3: BFE



Dead Island

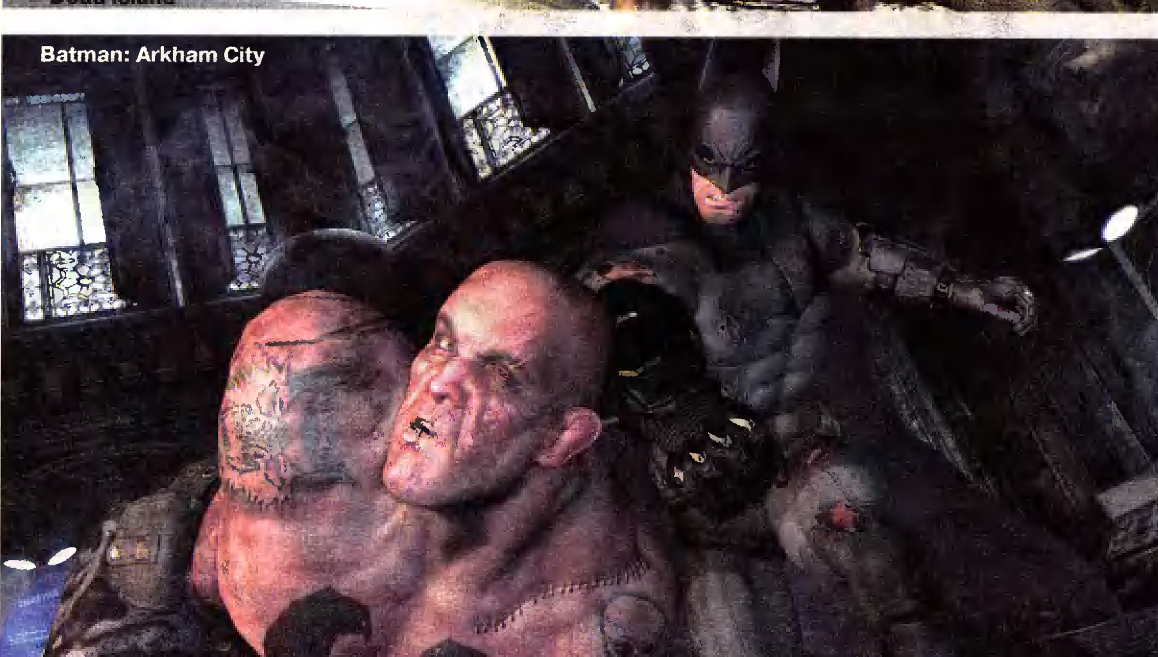
ИНДУСТРИЯ

Battlefield 3 определенно ждет успех

Electronic Arts сообщают, что количество предзаказов сверхпопулярного шутера Battlefield 3, по совместительству являющегося основным конкурентом Call of Duty: Modern Warfare 3, перевалило за отметку в 1,5 миллионов копий. Стоит заметить, что те, кто решит оформить предзаказ, получит в подарок набор дополнительных карт. По столь огромным масштабам можно судить, что в продажах проект уж точно не провалится — таких больших цифр в статистике продаж серии Battlefield еще никогда не было.

Slightly Mad Studios хотят, чтобы народ помогал им делать игры

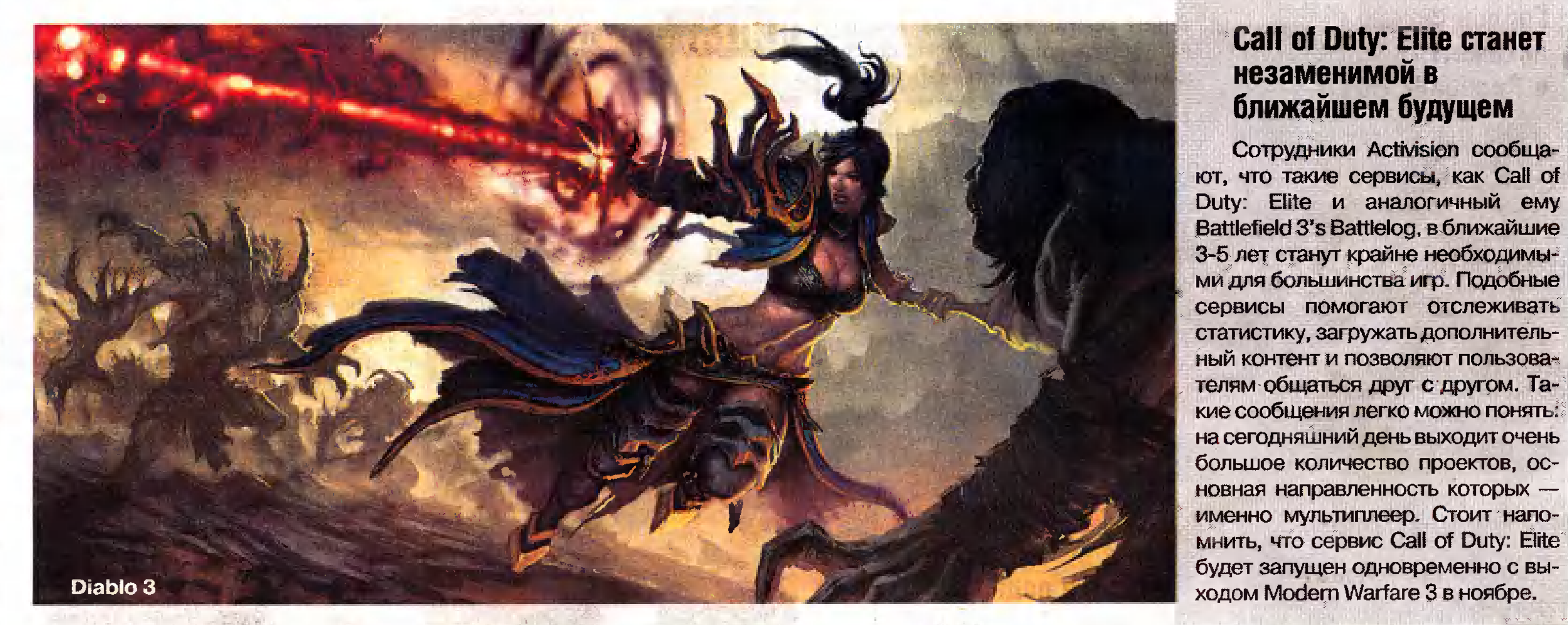
Компания, подарившая нам автосимулятор Shift 2: Unleashed, собирается запустить проект под названием "World of Mass Development". Идея данного проекта заключается в том, что обыкновенные геймеры будут помогать компании делать игры, при этом получая денежное вознаграждение. Как это все будет реализовано — пока неизвестно. Однако о первой такой игре некоторая информация уже имеется: это будет бесплатный (с системой микроплатежей) рейсинг под названием C.A.R.S., в котором мы будем иметь дело с таким видом автоспорта, как картинг. В игре нас ожидает подъем по карьерной лестнице в нескольких дисциплинах, возможность улучшения авто и смена дня и ночи.


Batman: Arkham City

ДАЙДЖЕСТ

Diablo 3 будет поддерживать PayPal

Diablo 3 на своем внутриигровом аукционе будет поддерживать систему оплаты PayPal. Также в самой системе в скором времени должна появиться опция вложения денежных средств в долгожданную RPG от Blizzard. Разработчики собираются совершить небольшую революцию в финансово-игровой сфере, введя возможность абсолютно легально пользоваться денежными средствами — к примеру, доподлинно известно, что на аукционе можно будет продавать собранные во время рейдов по локациям предметы за абсолютно реальные деньги, а затем эти же деньги тратить или снимать.



Diablo 3

City of Heroes теперь абсолютно бесплатна

Ликуйте, фанаты "геройской" MMO от NCsoft, ибо в игру, которую вы так любите и жалуете, теперь можно поиграть бесплатно! Пользователи, решившие зайти в сие чудо, смогут докачаться до пятидесятого уровня, заняться исследованием сорока пяти разнообразных локаций, получить доступ к более чем тысяче заданий и выбрать один из восьми типов персонажей — и все это можно сделать, не вложив в игру ни копейки. Конечно же, в City of Heroes остались функции, получить доступ к которым можно только потратив денежку, однако при желании от бесплатной игры можно также получить удовольствие.

Разработка ремейка Duke Nukem 3D приостановлена

Разрабатываемый фанатами серии ремейк старого доброго трехмерного "Дюка", который был официально подтвержден компанией Gearbox, пока что находится в застое. Причины такого внезапного оборота событий пока не сообщаются. Однако имеются сведения, что у разработчиков "есть большая сила воли, но нет никакой коммерческой лицензии, которая позволила бы использовать бренд для определенных креативных целей". Нам также обещают, что разработка будет продолжена в ближайшем (или не очень) будущем. Как становится видно из опыта, не стоит так слепо ругать разработчиков за жажду к наживе — иногда эти деньги им просто необходимы.





Кэмерон верит во вселенную "Аватара" и MMORPG в ней

Джеймс Кэмерон, режиссер 3D-аттракциона под названием "Аватар", заявил, что верит в возможность создать онлайн-игру в этой вселенной и намекает, что анонс может последовать в самое ближайшее время. Кэмерон решил взяться за собственноручно созданную вселенную в глобальном плане — в основу игры, по его словам, должен лечь весь мир проекта, с цивилизациями, не успевшими засветиться в оригинале. Больше по поводу данной весьма интересной, но не вызывающей особого доверия идеи режиссер ничего не сказал, так что остается сидеть сложа руки и ждать новостей.

Турнир по Battlefield 3

Компания DICE в данный момент сотрудничает с Virgin Gaming и собирается в начале 2012 года провести онлайн-соревнования с баснословной призовой суммой — аж 1,6 миллиона долларов. Детали пока не разглашаются, но те игроки, которые хотят попытать счастья, уже могут пройти предварительную регистрацию на конкурс. Однако PC-игрокам не стоит радоваться — соревнования, к сожалению, будут доступны только для владельцев Xbox 360 и PlayStation 3. Почему DICE решили так жестоко обделить владельцев персональных компьютеров — абсолютно неясно.

Call of Duty: Elite

Новой версии "нереального движка" — быть

Основатель Epic Games Тим Суини сообщил о том, что компания в данный момент работает над четвертой версией движка Unreal Engine. Однако появится он не раньше 2014 года, так что игры на новом "моторчике" от Epic стоит ожидать на каких-нибудь PlayStation 4 и Xbox 720. Заметим, что ранее компания уже успела засветиться и выпустить видео, в котором показано, чего нам ожидать от консолей следующего поколения.

Sega борются с пиратством

Для запуска Football Manager 2012, даже если игра была куплена в розницу на компакт-диске, понадобится активация через сервис Steam. Игрокам не придется постоянно держать Интернет включенным — будет достаточно однократной онлайновой активации игры, затем можно будет просто переключить Steam в оффлайновый режим. Несмотря на это, фанаты одного из наиболее качественных футбольных менеджеров проявляют недовольство, которое выливается в записях на форумах. Разработчики же отвечают на это тем, что из-за слабой защиты их предыдущих игр они несут убытки, так что это просто очередная мера борьбы с пиратством.



Mass Effect

Новых Unreal пока не предвидится

Разработчики из компании Epic Games, ответственные за разработку таких хитов как Gears of War и Unreal Tournament, заявили, что они пока не собираются выпускать каких-либо продолжений в серии "нереальных" игр. Хотя фанаты и расстроены этим удручающим фактом, однако Epic Games защищаются и в свое оправдание заявляют, что все силы компании в последние годы были отданы на разработку серии Gears of War. На данный момент компания трудится по крайней мере над пятью проектами, одним из которых, скорее всего, является продолжение олдскульного шутера Bulletstorm.

Оптимизатор Battlefield 3

NVIDIA совсем недавно выпустила новую версию драйверов для своих видеокарт, которая должна увеличить производительность грядущего шутера Battlefield 3 аж на 38 процентов. Напомним, что открытое бета-тестирование новой игры от Electronic Arts началось 29 сентября. Конечно же, помимо оптимизации игры, в новых драйверах имеются и другие, более традиционные изменения. Дистрибутив можно скачать с вебсайта GeForce.

Call of Duty: Elite станет незаменимой в ближайшем будущем

Сотрудники Activision сообщают, что такие сервисы, как Call of Duty: Elite и аналогичный ему Battlefield 3's Battlelog, в ближайшие 3-5 лет станут крайне необходимыми для большинства игр. Подобные сервисы помогают отслеживать статистику, загружать дополнительный контент и позволяют пользователям общаться друг с другом. Такие сообщения легко можно понять: на сегодняшний день выходит очень большое количество проектов, основная направленность которых — именно мультиплеер. Стоит напомнить, что сервис Call of Duty: Elite будет запущен одновременно с выходом Modern Warfare 3 в ноябре.

В экранизации Mass Effect место главного героя займет мужчина

Шепард, пол которого в понятно какой серии можно было выбирать, в фильме по мотивам Mass Effect окажется именно мужчиной. Фильм как таковой расскажет нам абсолютно новую историю, практически не связанную с сюжетом оригинала. То есть вполне может оказаться так, что в картине, кроме вселенной и персонажей, ничего общего с игрой не будет. Напомним, что компания Legendary Pictures, ответственная за выпуск таких картин, как, например, "300 спартанцев" и "Хранители", выкупила права на экранизацию игры еще весной 2010 года. Дата выхода фильма пока что не определена.

Diablo 3 "дружит" с геймпадами

Представитель Blizzard Джей Уилсон заявил, что играть в Diablo 3 с геймпадом даже лучше, чем с клавиатурой и мышкой. Сильное желание добавить в игру поддержку контроллеров Уилсон объясняет тем, что управление и стиль Diablo 3 отлично подходит под консоли. Напомним, что ранее Blizzard наняла целую команду для разработки консольной версии продолжения великой и ужасной "Дьяблы".

Гордон Фримен покажется в Renegade Ops

Игроки, решившие приобрести через Steam проект Renegade Ops, получат в подарок багги из Half-Life 2 и... самого Гордона Фримена в нем! Renegade Ops — это топ-даун шутер от разработчиков Just Cause 2 на движке, использовавшемся, опять же, в Just Cause 2. Игра сравнительно недавно вышла на PlayStation 3 и Xbox 360, а на PC появится только 14 октября. Что ж, для фанатов вселенной Half-Life увидеть даже мельком знаменитого физика-ядерщика в ожидании анонса третьей части — большая радость.

Konami принимает меры

Те игроки в Pro Evolution Soccer 2012, которые будут покидать сетевые матчи, не закончив их, чтобы избежать поражения, теперь будут наказываться. Для таких геймеров, сообщают разработчики из Konami, доступ к соревнованиям будет блокироваться. Как говорят представители компании, сетевая часть их футбольного симулятора имеет слишком большое значение, чтобы оставлять без внимания беспредел, творящийся на виртуальных футбольных полях.

Dead Island будет экранизирован

Кровавый экшен с толпами зомби Dead Island, недавно выпущенный в свет командой Techland и получивший довольно лестные отзывы от критиков, будет экранизирован. Займется этим кинокомпания Lionsgate, которая уже успела приобрести соответствующие права. Причем основным "вдохновителем" ребят из Lionsgate является именно трейлер игры, который как нельзя лучше подходит под киноадаптацию — в нем есть все, что нужно для создания хорошего фильма. Экранизация пока что находится в самой начальной стадии, а продюсером его является Шон Дэниел. Дату выхода создатели пока не разглашают.

Новые подробности об I Am Alive

Стали известны некоторые особенности экшена I Am Alive, разрабатываемого небезызвестной компанией Ubisoft. В версиях игры для PC, Xbox 360 и PlayStation 3, если верить рейтингу ESRB, можно будет увидеть кровь, насилие, сексуальные отсылки и услышать нецензурщину. Игра расскажет нам историю человека, который ищет свою семью в постапокалиптическом мире. Действие будет происходить от третьего лица и разворачиваться в руинах города. Известно, что у главного героя среди вооружения будет иметься мачете. Жесткие добивания также обеспечены. Ранее сообщалось, что I Am Alive будет распространяться исключительно в розницу, но недавно стало известно, что игра, скорее всего, появится еще и в сетях PlayStation Network и Xbox Live Arcade.

Купил Modern Warfare 3 — получил первую часть в подарок!

С появлением функции предзаказа Call of Duty: Modern Warfare 3 в таких сервисах, как, например, Steam, стало известно, что при предварительной покупке обозначенного проекта первый Modern Warfare становится доступным для загрузки абсолютно бесплатно. Дебютная часть знаменитой подсерии, которая стала откровением в 2007 году для многих геймеров, напомним, получила весьма и весьма высокие баллы. Даже не учитывая крайне впечатляющую мультиплеерную часть, Modern Warfare стоит купить хотя бы из-за его шикарной даже на сегодняшний день одиночной кампании. Так что, фанаты, руки в ноги — и бегом оформлять предзаказ!

Новый фильм по вселенной Mortal Kombat — в 2013 году

Третья часть фильма по мотивам Mortal Kombat, одного из величайших файтингов в истории, будет выпущена уже в 2013 году. И хотя курируют ее две известные киностудии — New Line Cinema и Warner Bros. Interactive Entertainment, режиссером выступит Кевин Танчароэн, который занимался производством веб-сериала Mortal Kombat: Legacy, так хорошо зарекомендовавшего себя среди фанатов игры. Сценарий экранизации пишет близкий друг Танчароэна, Орен Узиэл. Больше никаких подробностей пока не сообщалось, так что стоит проявить немного терпения и подождать.

Женя Лазовский



I Am Alive



ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Клифф Блежински



Среди плеяды геймдева без проблем можно отыскать совершенно разных людей с уникальным мировоззрением и идеологией, и порой невольно задаешься вопросом: "Каким муссоном их занесло в эту индустрию, как они могут, хоть и не всегда, но мирно сосуществовать?" Чтобы в этом убедиться, далеко ходить не надо — достаточно посмотреть на главную страницу магазина Steam, где рядом с грозным Modern Warfare 3 сожительствует никому не известный, но оттого не менее гениальный инди-проект. И так уж повелось, что зачастую в интервью и на презентациях приятнее слушать разработчика второй игры, потому что в его словах нет фальши — только энтузиазм и любовь к своему детищу. Тем не менее встречаются такие люди и среди создателей AAA-проектов. Клифф Блежински — из их числа, ведь он может рассказывать о крупнобюджетном эксклюзиве для одной из самых продаваемых платформ на свете с таким рвением и огнем в глазах, что позавидует сам Эдмунд МакМиллан.

И дело тут даже не в харизме, которая, безусловно, присутствует, а в трепетном и уважительном отношении к своим работам — видно, что человек сам играет в те игры, за которые просит деньги, и знает, как сделать их еще лучше. Сейчас, среди фотовспышек и громких выставок, мало кто вспомнит, что все началось с point'n'click-квеста, о котором никто из читателей "Виртуальных радостей", наверное, и слыхом не слыхивал. Первой игрой Блежински была The Palace of Deceit: Dragon's Plight, вышедшая на PC 31 августа 1992 года. Главный герой, дракон Nightshade, бродил по Lockemoer Castle в поисках некого волшебника по имени Garth, заключившего того в темницу и пытающегося изничтожить всех драконов в мире Salac. Примечательно, что, хоть Клифф написал Dragon's Plight в семнадцать, игра получилась весьма необычной — даже сейчас с трудом можно найти проект с драконом в главной роли, пусть и в формате квеста.

В начале 1993-го появилась Dare to Dream — адвенчура, действие которой разворачивается в голове десятилетнего мальчика. Восемь месяцев назад у Тайлера Норриса, главного героя, погиб отец, а за его мыслями начинает охотиться какой-то Кристиан. Обеспокоенная мама отводит ребенка к психоаналитику, где и начинается история. Игроку придется копаться в мозгу Тайлера, решать нехитрые пазлы и в итоге освободить мальчугана от его мыслей. Dare to Dream разделена на три части и по концентрации абсурда на пиксель конкурирует с Day of the Tentacle от Тима Шафера.

Когда Блежински присоединился к Epic MegaGames (ныне Epic Games), он вместе с Арджаном Брюсси и Робертом Алленом выпустил 1 августа 1994 года отличный платформер Jazz Jackrabbit, будучи под впечатлением от Sonic the Hedgehog, Mega Man и Super Mario Bros. В нем антропоморфный зеленый кролик с красной повязкой на голове и девизом "When you're a little rabbit, carry a BIG gun!" вымещает всю свою ненависть на космических черепахах, в цели которых входит порабощение вселенной. К счастью (или сожалению), противостояние пресмыкающихся и зеленых и пушистых стало последней несуразицей, сотворенной Клиффом, — далее будут только "нереальные" игры и локусты. Много локустов.

Первый Unreal изначально позиционировался как ответ Quake 2 и демонстрация мощного одноименного графического движка. Чтобы комфортно поиграть в сие чудо, требовался мощный Pentium 2, немыслимые по тем временам 96 мегабайт оперативной памяти и 3D-акселератор Voodoo 2. Что и говорить, с такой системой только в космос летать. Но игра того стоила: пейзажи планеты На Пали выглядели завораживающе, текстуры были четкими (по меркам 1998-го), врагов и пушек — уйма, сюжет хоть и не блистал одаренностью, но для шутера был вполне неплох. В далеком будущем тюремный крейсер Вортекс Райкерс терпит крушение на неизвестной планете. В ходе катастрофы и нападения космической расы скарджей весь экипаж гибнет, в живых остается только главный герой. Пробираясь по сюжету, он знакомится с аборигенами налийцами, с их культурой и узнает, что именно он — тот избранный мессия из легенд, который освободит жителей На Пали от гнета скарджей. Через год вышел аддон Return to Na Pali, рассказывающий о втором пришествии игрока на планету, в этот раз за секретным оружием землян, которое не должно попасть в руки инопланетян.

30 ноября 1999 года состоялся релиз Unreal Tournament, сделанной, как и предшественница, на первой версии Unreal Engine. Только теперь игра ориентировалась на мультиплеерные баталии, о чем говорило отсутствие сколько-нибудь вменяемого сингла и большое количество сетевых режимов. Deathmatch, Capture the Flag, Domination, Assault — играть в UT никогда скучно не было. Подтверждением тому являются тысячи игроков, кланов и серверов по всему миру, которые даже спустя двенадцать лет с момента выхода проекта не дают пыли осесть на игре. Ну а для тех, кто физически не переносит графику "из 90-х", существует несколько ревизий "Нереального турнира" на более совершенных версиях движка от Epic и с некоторыми изменениями и дополнениями. Среди них Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament 2004 и последняя на данный момент часть — Unreal Tournament 3. Все они имеют скупую сюжетную составляющую и проверенный временем мультиплеер.

А в Unreal 2: The Awakening, напротив, ставка была сделана на полноценную одиночную кампанию. Сиквел рассказывал историю Джона Далтона, маршала Земной Колониальной Администрации, бороздящего просторы космоса в поисках древних и могущественных артефактов, за которыми также охотятся скарджи. Игра вышла 29 января 2003 на PC и Xbox.

Но мировую славу и признательность Клиффу Блежински принес франчайз Gears of War. После 79-летней Маятниковой Войны на планете Сера установилось главенство Coalition of Ordered Governments, контролирующей борьбу с ордой локустов — богомерзкими мутантами, нападающими на людские поселения. В авангарде сопротивления — отряд Дельта, состоящий из спецназовцев с квадратными лицами и старым добрым "Лансером" в руках, к которому прикреплена бензопила, позволяющая смачно наматывать на себя зазевавшихся локустов. Стахановцем в этой процедуре по праву считается Маркус Феникс, бывший солдат COG и бессменный герой серии. На пару с Домиником Сантьяго игрок взрывает подземелья мутантов в надежде раз и навсегда покончить с подземной угрозой. Однако диверсия становится лишь прелюдией к крупномасштабному нашествию армии локустов, с которым обладатели Xbox 360 столкнулись в Gears of War 2 (первая часть, напомним, выходила и на PC).

В конце сентября этого года свет увидел триквел, заканчивающий историю отряда Дельта навсегда. Еще неизвестно, чем будет заниматься Клифф Блежински в будущем — вернется ли к Unreal Tournament или станет делать Bulletstorm 2 и Gears of War 4, но одна вещь кажется очевидной: Клифф прошел большой путь по индустрии и явно перерос данное некогда поклонниками прозвище CliffyB.

Александр Михно

В ДЕСЯТКУ

Выдающиеся компаньоны

"На Балрога я, друзья, выйду без испуга,
Если с другом буду я, а Балрог — без друга!"
Популярная в СССР школьная песня, ремейк

Борьба со злом и несправедливостью, защита общечеловеческих ценностей и спасение мира — вот основные занятия Настоящего Героя. Но если геройствовать в одиночку, то результатом вполне может стать получение телесных повреждений и отсутствие прогресса. Герои, как реальные, вроде шерифа Уайетта Эрпа, так и вымышленные, нередко обращаются за помощью к товарищам, единомышленникам и компаньонам. Рядом с Д'Артаньяном были три мушкетера, Шерлоку Холмсу помогал доктор Ватсон, Володя Шарапов не преуспел бы без Глеба Жеглова, джедаи не считают зазорным лупить вдвоем одинокого ситха, а люди Икс вообще предпочитают разгуливать шумной толпой. В мире компьютерных и видеоигр, уверенно вставшем в массовой культуре рядом с литературой, кино и музыкой, известно немало незаурядных соратников главного героя. Без них было бы нелегко одолеть очередного пирата Космического Скунса или зловещего Доктора Гнуса. Без них любимая игра потеряла бы часть очарования. Да что там, без них это была бы совсем другая игра!

10. Огрен, игра Dragon Age: Origins

Из личного дела: Вообще-то у гнома Огрена из ордена Серых Стражей есть определенные проблемы с добродетелью и положительными качествами. Положительных качеств у хулигана, задиры и алкоголика Огрена совсем немного, зато они очень ценны. Достоинство первое: Огрен наглядно демонстрирует, каким должен быть настоящий хрестоматийный гном. Неискушенному любителю фэнтези немудрено запутаться во всех этих дварфах, карлах и смурфиках. Настоящий, ядреный гном, пришедший из германской мифологии, дальний родич хмурых цвергов, представитель расы, прославленной профессором Толкином, — все это о низкорослом подземном бодибилдере с огненно-рыжей бородой, воителе Огрене. Правда, порядочному классическому гному все же следует разбавлять нецензурную брань обычными словами и время от времени трезветь. Достоинство второе: на поле брани Огрен превращается в небольшой концентрированный апокалипсис для врагов. Из оружия предпочтение отдает двуручным топорам и боевым молотам, как и положено толковому гному. А любимая фляга с термоядерным спиртным в инвентаре только прибавляет Огрену бонусов в характеристиках.

Таланты, заслуги, особые отметки: Судьба здорово потрепала Огрена. Любимая жена сошла с ума на почве древних артефактов и оказалась навсегда потеряна. Выстроить личную жизнь заново у гнома так и не получилось, хотя он пытался. Ему можно простить его пороки, в коллекционировании которых он преуспел. Да, Огрен — жуткий пьяница, пошляк и бабник. Да, он почти такой же "сосуд греха", как "футурамовский" Бендер. Но, в отличие от Бендера, у Огрена все же положительный коэффициент полезного действия. Да что уж там — Огрен настоящий герой, хоть и часто пьян в драбадан.

9. Аликс Венс, игра Half-Life 2

Из личного дела: Дочь ученого Илайи Венса — цифровое воплощение мечтаний товарища Саахова. Она и спортсменка, и красавица, даром что не комсомолка, и даже внешне слегка напоминает Нину из "Кавказской пленницы". Но если кинogероиня Натальи Варлей беззаботно лазила по горам, строила глазки Шурику и отплясывала со знаменитой троицей, то на молодость Аликс пришлось немало жутких испытаний. Незваные гости из параллельного измерения стремительно захватили ее родной город и обустроили там человеческое гетто по своему вкусу. Но люди не были бы людьми, если бы покорно смирились с жестким карантином, тотальным контролем и навязчивой промывкой мозгов. Наиболее твердые духом организовали партизанское сопротивление, и Аликс, естественно, не осталась в стороне,

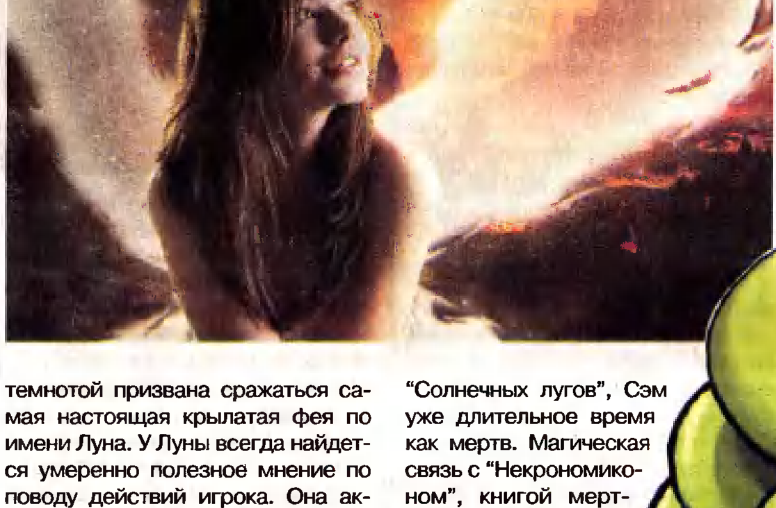


благо полный набор качеств герильяса был при ней. Когда в Сити-17 попал с нелегкой миссией Гордон Фримен, девушка стала для него проводником, напарником — и могла бы стать кем-то больше, если бы не война с мерзопакостными пришельцами. Излучая обаяние неугомонного подростка, Аликс без промаха била из пистолета по инопланетной нечисти, в одной из миссий Episode One мастерски прикрывала Гордона с помощью снайперской винтовки и плечом к плечу с главным героем прошла огонь и воду. И любо-дорого посмотреть, как девушка встречает настойчивого зомби хорошо поставленным маваши.

Таланты, заслуги, особые отметки: Мужская одежда, короткая стрижка и пистолет. Аликс — дитя своего непростого времени. Кисейная барышня с влажной тоской в глазах не смогла бы хладнокровно расстреливать шустрых хедкрабов. Нина из комедии Гайдая опрокинула на незадачливого жениха поднос с подарками. Аликс сломала бы ему ключицу и выбросила бы его в окно.

8. Фея Луна, игра Legend: Hand of God

Из личного дела: Давайте исходить из того, что подавляющее большинство людей плохо видит в темноте. А если вам, читатель, не исполнилось десяти лет от роду, то рискну предположить, что в вашей персональной темноте комфортно проживает зубастый Бабайка. Пользуясь авторитетом автора "ВР", заявляю, что в темноте возле вашей кровати нет ничего страшнее старых носков. А в немецкой ролевой игре Legend: Hand of God с



темнотой призвана сражаться самая настоящая крылатая фея по имени Луна. У Луны всегда найдется умеренно полезное мнение по поводу действий игрока. Она активно комментирует происходящее вокруг и всегда готова дать ценный совет. А еще авторы игры совершили без малого революцию в жанре action-RPG: их фея смело взяла на себя функции игрового курсора, и храбрый протагонист Таргон без помощи Луны не может и шагу ступить в буквальном смысле слова. Летающая симпатяга вместо бездушной стрелки — действительно выдающаяся идея.

Таланты, заслуги, особые отметки: Крылатая Луна — персонаж абсолютно незаменимый. Мимо Legend настоятельно рекомендуется проходить матерым шовинистам и феененавистникам, без Луны у местного Конана-варвара ничего не получится.

7. Сэм, игра Evil Dead: Regeneration

Из личного дела: Хороший помощник ценен всегда и везде, даже в безумном мире "зловещих мертвецов". Однорукому Эшу, персонажу культовому, в напарники волей сценаристов игры достался субъект невероятного колорита и могучего шарма. Когда злая судьба забросила Эша в психбольницу с издевательским названием "Солнечные луга" и герою пришлось вступить в противоборство с обезумевшим доктором Рейнхардом, в качестве у напарника у Эша появился Сэм. Бывший некогда пациентом "Солнечных лугов", Сэм уже длительное время как мертв. Магическая связь с "Некрономиконом", книгой мертвых, одарила его неким подобием бессмертия. И хотя явные следы разложения украшают лицо Сэма сомнительным узором, он, будучи от рождения карликом, всегда бодр и преисполнен боевого духа. В драке Сэм неудержим, в паре с Эшем он применяет смертоносное комбо: Эш прицельным пинком отправляет Сэма в полет, целью которого является пустая голова очередного зомби. Оседлав вражину, Сэм не успокаивается, пока окончательно не замучает неприятеля. Щеголяя майкой-алкашкой, Сэм грамотно использует свои малые габариты и способен пролезть в самые труднодоступные места.

Таланты, заслуги, особые отметки: даже будучи разорванным на куски, Сэм оживает вновь и вновь, голосом Теда Рейми (брат того самого режиссера) обкладывая матом недругов. Оказывается, хороший компаньон необязательно должен быть живым.

6. Капель, игра The Whispered World

Из личного дела: Давайте сразу расставим акценты: Капель — не червяк, он благородная гусеница. Капель всегда на позитиве, что доказывается его широкой искренней улыбкой. Чтобы помочь клоуну Сэдвику спасти Ускользающий мир, Капелю пришлось проявить множество выдающихся качеств, недоступных обычной среднестатистической гусенице. Он может прибавить в объеме по собственному желанию, многие задачки в игре иначе не решить. Он может временно становиться огнедышащим дьяволенком и испепелять дыханием различные препятствия на пути к победе. Этот надежный партнер может, используя свою компактную анатомию, протиснуться в недоступные Сэдвику места. Капель также может, что немаловажно, поддержать своим личным шармом игрока, пытающегося пробиться сквозь многочисленные загадки и тайны причудливого мира. Честь и хвала штатным художникам игры — они смогли нарисовать не самое симпатичное существо в виде улыбчивой обаяшки.

Таланты, заслуги, особые отметки: Сценаристы не забыли воздать Капелю по заслугам: в финале Whispered World он превратился-таки в бабочку. Достойная награда для достойного героя.

5. Собака, игра Fable 2

Из личного дела: Во второй части цифровых сказок от геймдизайнера Молинье пес играет немаловажную роль. Его появление в сегодняшней десятке обусловлено тем, что редколлегия "ВР" собак ценит и любит. У главного редактора есть слюнявый бультерьер по кличке Феликс Эдмундович, этой зверюгой он травит авторов, не сдающих тексты в срок. В Fable 2 можно увидеть пса в лучшем смыс-



ле этого мохнато-блохастого слова. Герой игры встречает собаку на первой стадии игры в своем трудном детстве. В ярком, красочном и до безобразия волшебном мире Альбиона верный спутник пришелся как нельзя кстати. Ведь кроме красот и магических фокусов в игре полным-полно гнусных негодяев и хищников, презирающих диету. Как и положено верному псу, пес из Fable всегда готов вцепиться в глотку персонажу, не нашедшему общего языка с хозяином. Когда по сюжету игры главный герой остался одинешенек, помощь преданной собаки пришлась как нельзя кстати, и не стоит забывать, что собачье обоняние не чета людскому. Пес из игры мог найти для любимого хозяина массу полезных и халявных вещей, вынюхав их расположение.

Таланты, заслуги, особые отметки: Многие замечали, что пес даже внешне походит на своего хозяина. В Fable 2 этот тезис получил яркое воплощение. Собака — наше второе "Я". Не забывайте, что это распространяется не только на видеоигры. И, корейцы, переходите, что ли, на кур.

4. Лютик, дилогия The Witcher

Из личного дела: "И перо острее клинка" — это вообще не про него. Трубодур, поэт и сочинитель Лютик пером владеет виртуозно, но от клинков предпочитает держаться подальше. В мире темного-претемного фэнтези, созданного паном Анджеем Сапковским, Лютик работает бардом и соратником ведьмака Геральта по совместительству. С охотников на монстров судьба связала Лютика крепчайшими узами, и во многих похождениях поэту пришлось сопровождать Геральта. Следует отдать Лютику должное: несмотря на врожденную трусоватость, ему приходилось принимать непосредственное участие в опаснейших ведьмачьих эскападах. А во второй части польской RPG Лютик лично отвечал за ведение внутриигрового журнала, его витиеватый слог отлично способствовал погружению в события The Witcher 2. Из таких, кстати, неброских деталей и складывается облик отличных игр.

Конечно, если бы Лютику пришлось выбирать, он предпочел бы общество розовощеких дам за хорошо сервированным столом, но раз за разом ему приходится рисковать драгоценной талантливой жизнью, оказывая другу посильную помощь.

Таланты, заслуги, особые отметки: Душа компании, большой любитель выпить и закусить, ценитель женской красоты, странствующий философ и эстет, Лютик вынужден волей недоброго рока попадать в неприятные и крайне опасные ситуации, связанные с отвратными чудовищами и остро заточенным металлом. И что характерно, музыкант с честью из них выкручивается. Почти всегда.

3. Морте, игра Planescape: Torment

Из личного дела: В царстве победившей фантасмагории из культовой ролевой игры Planescape: Torment летающий болтливый череп — вполне обычный обитатель. Морте — спутник Безымянного, обладатель сложного и многогранного характера. Сопровождая товарища в длительных скитаниях по негостеприимным измерениям, он не раз отважно бросался в бой с разномастными недоброжелателями. В то же время, когда обстоятельства хорошенько прижали черепушку, он, недолго думая, предал Безымянного для спасения собственной, хм, шкуры. Но Морте сопровождает воистину фантастическое везение: когда он отбывал заслуженное наказание в местном филиале Ада под жизнерадостным названием "Колонна черепов", его преданный (в обоих смыслах слова) друг спас череп от невеселой участи. После извлечения из колонны скандально настроенных, непрестанно бормочущих голов Морте, с большой долей вероятности, встал на путь исправления. В придачу к боевым качествам, череп обладает недюжинным остроумием, он является эдаким фэнтези-нуар-вариантом Михаила Жванецкого. А еще отсутствие мускулатуры не является препятствием для Морте на пути к разврату — он энергично ухлестывает за зомби женского пола.



Таланты, заслуги, особые отметки: Морте с чистой совестью можно назвать хитросочиненным пройдохой. Но все-таки он симпатяга и остряк. А если ему вставить боевые пломбы (есть и такие в игре), то Морте — настоящий универсальный воин. Пускай без кожи. Пускай без конечностей. Но воин.

2. Трип, игра Enslaved: Odyssey to the West

Из личного дела: Начнем с того, что Трип — редкостная стерва. То, что действие игры разворачивается на удивительно живописных останках цивилизации, слабо оправдывает девушку. Ни в чем не повинного героя по прозвищу Обезьяна, сыгранного, кстати, заслуженным Голлумом и Кинг-Конгом Голливуда Энди Серкисом, она наградила ошейником со взрывчаткой. На кадыке у атлета взорвется заряд, если он решит бросить Трип или Трип вдруг некстати помрет. Отношения, построенные на недоверии и взаимной неприязни, придали игре яркий эмоциональный окрас. А Трип можно бесконечно проклинать за ее выходку, но искрометные диалоги между героями могут списать с девушки большинство грехов. Поход Трип и Обезьяны уходит корнями в дремучую китайскую литературную древность, когда был написан нетленный трактат "Путешествие на Запад". Есть вероятность, что игра от Ninja Theory войдет в такое же ценное культурное наследие.

Таланты, заслуги, особые отметки: Трип гордо носит лосины цвета металлик. Она решительна и местами беспощадна. Но давайте же, братья-геймеры мужского пола, признаемся: сильные духом стервы нам милее тихих серых мышек.

1. Дядюшка Пейдж, игра Beyond Good and Evil

Из личного дела: Непоседливый фотограф из фантастического мира за авторством живой легенды Мишеля Анселя имеет в своей рискованной миссии надежную опору — свинообразного приемного дядю Пейджа. Главная героиня игры Beyond Good and Evil, умница и красавица Джейд, оказалась втянута в опасную игру, где ставки очень высоки, а участниками выступают власть имущие негодяи. В родном мире Джейд стали без вести пропадать люди, и девушка взялась за опасную и трудную задачу — вывести виновных на чистую воду. Дядя Пейдж, свинья, в общем-то, немолодая, оказал племяннице самую действенную помощь: помогал и в бою, и в преодолении всевозможных препятствий.

Пейдж — талантливый механик, универсальный инструментарий у него всегда под рукой, и если нужно оперативно спилить какую-нибудь неуместную решетку, то дядюшкины умения придутся как нельзя кстати. И не нужно думать, что, если вместо греческого носа у кого-то розовый пятачок, этот кто-то не может быть выдающимся изобретателем.

Яркий пример результативного полета мысли дядюшки Пейджа — реактивные ботинки, и даже обладая элегантным брюшком, дядя скачет не хуже Сергея Бубки.

Таланты, заслуги, особые отметки: Не вздумайте становиться пленником ложных ассоциаций! Дядя Пейдж — это вовсе не тупой антигигиеничный окорок, в сытой апатии ожидающий рождественских праздников. Пейдж — гигант мысли.

К тому же, выдался и телом, и лицом.

Алексей Корсаков



АНОНС

Diablo 3

У черта на куличках

Жанр: *hack'n'slash.* ***Платформы:*** *PC, Mac*
Разработчик: *Blizzard Entertainment.* ***Издатель:*** *Blizzard Entertainment*
Похожие игры: *серия Diablo, Torchlight, Titan Quest.* ***Дата выхода:*** *2012 год*
Официальный сайт игры: *www.blizzard.com/diablo3*



Объединения Activision и Blizzard, по-хорошему, не должно было случиться, ведь катод и анод имеют больше общего, чем принципы работы названных компаний. В то время как одна каждый год на протяжении уже многих лет выпускает шести-семичасовой интерактивный ролик про зов долга, другая за аналогичный период времени успевает показать миру три-четыре новых скриншота и одну-две минуты геймплея. Однако осуждать сотрудников Blizzard в нерасторопности ни в коем случае нельзя — запредельное качество продуктов, выходящих из-под пера компании, оправдывает все затраты времени, денег и сил. Забаррикадировавшись в маленьком калифорнийском городке Ирвайн, Blizzard устраивает крупномасштабную выставку BlizzCon, посвященную себе же, разрабатывает триквел Diablo уже одиннадцать лет, даже не думая на этом останавливаться, и отменяет почти готовый квест Warcraft Adventures: Lord of the Clans по одной простой причине: проект не соответствует стандартам качества Blizzard. Вот так вот.

Разработка Diablo 3 началась в 2000 году, сразу после выпуска второй части, братьями Максом и Эриком Шаферами из еще тогда живой Blizzard North. После закрытия подразделения в 2005-ом из-за "непродуктивной работы над проектом" право на производство игры перешло к Blizzard Entertainment, которая и по сей день не может назвать точную дату релиза.

Пока триквел снился фанатам серии и витал в воздухе на уровне слухов, в индустрии интерактивных развлечений появился совершенно новый пласт игр, которым сразу дали красноречивое название "Diablo-клон". К таковым можно отнести Titan Quest от Iron Lore Entertainment, основанный на греческой, египетской и восточной мифологиях, Torchlight от братьев Шаферов из основанной ими Runic Games, Dungeon Siege Криса Тейлора, PS3-эксклюзив Ruin и еще огромное количество hack'n'slash-проектов разной степени привлекательности. Всех их объединяет желание затмить Ту Самую Игру и взобраться на вершину топа, но чаще всего они ограничиваются скромными продажами и широкой известностью в узких кругах. Но самое парадоксальное то, что Diablo 3 — тот же самый проект, в какой многие играли в середине девяностых, только сделанный на 3D-движке. Нам все так же придется перманентно закликивать всякую нечисть в поисках вожделенного лута; глобально не изменилось ровным счетом ничего, но, как говорится, черт кроется в деталях.

Что за чертовщина?

Сюжет берет свое начало спустя двадцать лет после событий, имевших место в Diablo 2: Lord of Destruction, в многострадальном Санктуарии. Метеорит падает на собор Нового Тристрама, и из образовавшейся воронки начинают появляться демоны, которые ищут Декарта Каина, мудрого старца, знакомого по предыдущим частям серии. По заверениям разработчиков, сюжету уделено больше внимания, чем раньше, и он станет более масштабным и акцентированным. Так, например, будет больше заданий, многие из которых не ограничатся стандартным "убей/принеси", появятся полноценные диалоги между персонажами, а некоторые из них, персонажей, даже составят игроку компанию на время выполнения квеста. Помимо этого, на пути героя повстречаются спутники, которых можно брать с собой для помощи в бою. Всего их три: храмовник Кормак, заклинательница Эйрина и разбойник Линдон — однако за собой вести позволено только одного сопартийца, а управлять им будет по умолчанию компьютер — игрок вправе лишь менять экипировку. У каждого из последователей своя история со скелетами в шкафу: на храмовника наложено страшное заклятье, которое предстоит развеять, Линдол украл очень ценную вещь, и за ним охотятся наемники, а чародейка принадлежит к оккультному обществу, и у нее есть некая "высшая" миссия.

В Diablo 3 игроку на выбор будет дано пятеро персонажей. Самый тривиальный из них — варвар, обычный воин, знакомый всем "танк". Чтобы использовать свои способности, он накапливает ярость при получении урона, как в World of Warcraft. Среди скиллов значатся "Вихрь" — протагонист кружится в танце с мечом и буквально разрывает на части разных скелетов и гоблинов, или вот прыжок а-ля Кратос, когда варвар прыгает на врага и разрубает его в труху мощными ударами топоров, по одному в каждой руке.

Следующим спасителем Санктуария является шаман из племени Пяти Холмов, который очень походит на аборигенов из недавней зарисовки Эрика Шайи From Dust, только он может настоять на своем. Колдун неуютно чувствует себя в пучине битвы, предпочитая находиться на отдалении от эпицентра сражения, насылая на врагов рои саранчи или напуская туман, в котором противники теряют ориентацию в пространстве и начинают нещадно избивать один одного. Пока они выясняют отношения, чернокнижник вытягивает души из поверженных недругов, пополняя тем самым запас маны, и от души закидывает еще живых врагов банками с зажигательной смесью.

Чародейка, на первый взгляд, ничем не отличается от своих коллег из прошлых игр, но так кажется лишь поначалу. В отличие от своих братьев по ремеслу, волшебница, помимо контроля природных стихий, способна управлять пространственно-временным континуумом. Благодаря высокому уровню мобильности чаровница ловко стрейфит вокруг супостатов и прямо-таки испепеляет их лучами, исходящими из ее рук, время от времени жаля молниями в стиле Императора Палпатина. Если стало совсем худо, можно телепортироваться на короткое расстояние и поместить врагов в волшебную сферу, где они, как в киселе, поумерят свой пыл, и останется только закидать их магическими стрелами.

Четвертым играбельным персонажем станет монах, в котором авторы совместили черты европейского и восточного иночества. Он способен надавать тумаков противнику, после чего тот взорвется и ранит собратьев поблизости. Также он сможет повышать параметры союзников и ослаблять врагов, лечить первых и ослеплять вторых. По словам разработчиков, отшельником управлять будет непросто, но если в совершенстве овладеть всеми умениями, то можно будет со сверхскоростью махать кулаками, отправляя неприятелей в нокдаун пачками.

Последней в списке значится охотница на демонов, которая виртуозно орудует парными арбалетами. Она в силах перекатываться из стороны в сторону и забрасывать недругов огненными стрелами, пронзающими всех на своем пути, или швырять гранаты в толпу супостатов. Если охотницу загнали в угол, то на помощь придет умение выбрасывать острые лезвия, ранящие всех обидчиков вокруг. К слову, в отличие от дилогии, созданной Blizzard North, в Diablo 3 можно будет самостоятельно выбрать пол каждого персонажа.

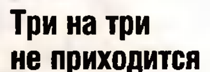


Некрономикон за пазухой

Настоящим сюрпризом стало отсутствие в игре очков навыков, дающихся с новым уровнем. Теперь определенные способности автоматически улучшаются по мере прокачки. При этом поставлено ограничение на используемые скиллы: игроку позволено, в зависимости от уровня, вынести на "хотбар" только до шести умений. По сути, такое решение придает уникальности одинаковым персонажам, однако еще неизвестно, насколько сильно это повлияет на геймплей в целом.

Неповторимости героям добавят специальные руны, которых будет пять. Входя в симбиоз с каким-либо заклятьем, они кардинально поменяют его назначение. Взять, к примеру, чародейский навык "Морозный луч", который наносит урон противникам и на время замедляет их. Если объединить его с фиолетовой руной, то в итоге получится аура, бьющая врагов холодом, а при сочетании с алебастровой исчадия адовы будут оставлять после своей смерти ледяной след, понемногу уменьшающий здоровье попавших в него монстров. А при интеграции обсидиановой руны и умения охотника бросать гранаты снаряд в полете расщепляется на маленькие бомбы и взрыв охватывает большую территорию. Такие комбинации можно сотворить абсолютно со всеми заклинаниями всех представленных персонажей.

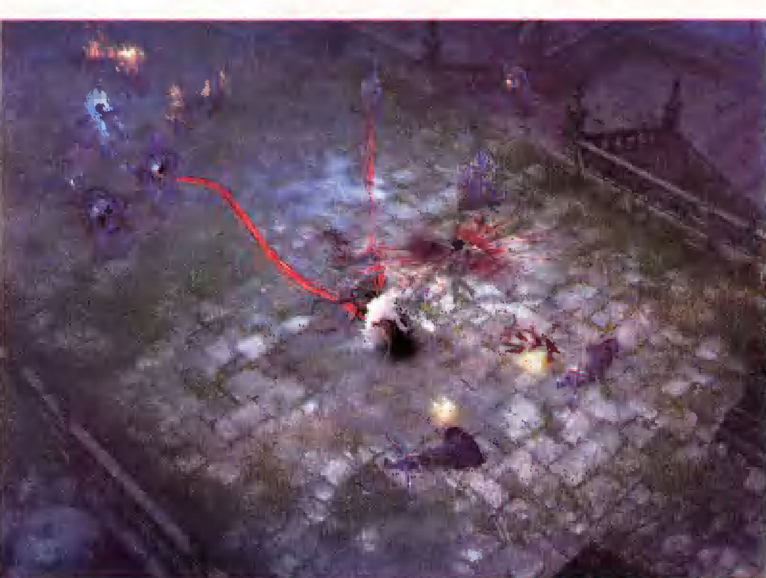
Не обойдется дело и без системы крафтинга, которая со времен второй части претерпела некоторые изменения. Так, Хорадрический куб остался на задворках истории — теперь создание вещей происходит куда проще. Разработчики сразу покажут, какие наплечники и подштанники можно изготовить, а игрокам останется лишь отыскать нужные ингредиенты. Собственно, заниматься производством всякой всячины будут специальные NPC: мистик специализируется на наложении разных чар на предметы снаряжения, ювелир создает магические камни, которые можно инкрустировать в доспехи, кузнец же кует сбрую и вставляет в нее те самые волшебные булыжники.

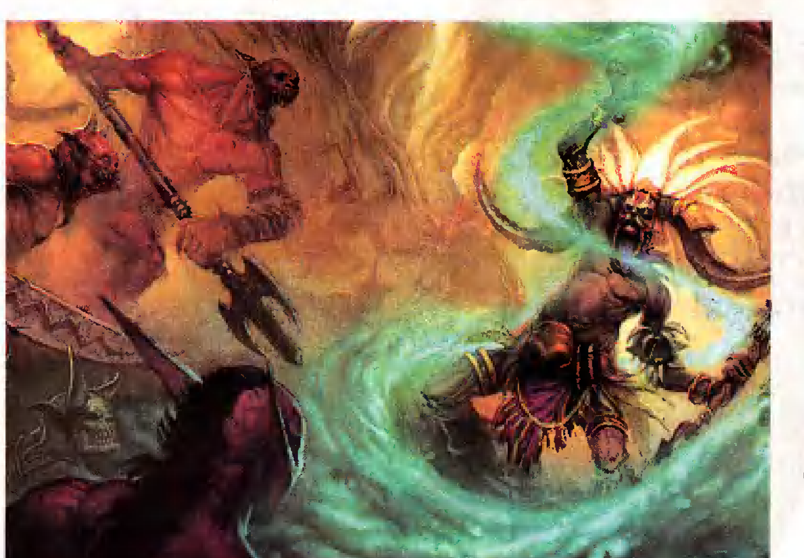


Три на три не приходится

Для тех, кому будет недостаточно огромного самогенерирующегося сингла, в Diablo 3 появится мультиплеерный PvP-режим через Battle.net. В нем игроки схлестнутся на аренах в бескомпромиссных схватках "три на три" за рейтинг. Гладиаторы получат очки за убийство оппонентов, выполнение различных заданий и т.д., а самые ярые из них будут запечатлены на онлайновой доске почета. Также создатели Diablo 3 введут в игру Интернет-аукцион, где пользователи смогут за реальные деньги покупать вещи, выставленные другими игроками. Blizzard будет брать комиссионные только за выставление лота — прибыль от сделки осядет на аккаунте играющего в Battle.net, однако тот будет вправе перевести деньги на свой личный счет, а затем снять наличные. По всему видно, что разработчики делают не игру-однодневку, а действительно долгоиграющий проект для определенной аудитории.

В современной индустрии интерактивных развлечений выпускать игры по принципу "when it's will be done" контрпродуктивно, и Diablo 3 уже выглядит далеко не как hi-end-продукт, а ведь еще неизвестно, когда он появится на прилавках. Но когда бы он ни вышел, все равно все будут в него играть, штудировать тематические форумы, недосыпать, отключать телефоны, прогуливать пары и уроки — совсем как десять лет назад.





Александр Михно

ОБЗОР

Pro Evolution Soccer 2012

Жанр: *футбольный симулятор*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Konami*
Издатель: *Konami*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer*
Мультиплеер: *LAN, Интернет, head-to-head*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или AMD Radeon 9600; 6 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 880 GT или AMD Radeon HD 3870; 6 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Everyone (6+)*
Официальный сайт игры: *www.konami-pes2012.com*

После не самого удачного PES 2011 почему-то была уверенность, что в этом году Konami не оплошают. Действительно, очередная игра серии вышла получше, но спектр основных проблем PES остался прежним, и его уже не получается игнорировать.

PES 2012 начинается с подробной генерации профиля. Вы не только вписываете свое имя, но и создаете внешность, выбираете игровую позицию, стиль, набор финтов. Готовый игрок будет использоваться в режиме "Become a legend", так что не подходите к его созданию спустя рукава, стремясь скорее попасть в главное меню. Впрочем, потом все можно будет отредактировать.

В этом году лицом PES стал другой популярный футболист — Криштиану Роналду (наверное, по этой причине в FIFA 12 он выглядит несколько странно). К счастью, его не суют во все дыры, как Лионеля Месси в прошлом году, поэтому он не мозолит глаза слишком частыми появлениями в кадре. Роналду красуется лишь на обложке игры и видео в главном меню.

Не начиная сразу играть в футбол, найти в PES 2012 какие-то отличия от предшественника сложно. Такое же меню, никаких новых настроек. Режимы игры остались прежними, только теперь объединены под одним названием "Football Life". К радости старых фанатов PES, в игру возвращены тренировочные соревнования (те, где на тренировке не просто нужно бегать и лупить по воротам, а делать это с определенными условиями).

Мастер-Лига особо не изменилась по сравнению с прошлым годом. В целом, это правильное решение — не нужно ломать то, что и так хорошо работает. Добавились лишь кинематографичные ролики на движке, демонстрирующие то или иное событие из жизни нашего менеджера. Его внешность, к слову, тоже можно редактировать, как в ныне почившей серии UEFA Champions League от Electronic Arts. То же самое относится и к режиму "Become a legend", где вашему спортсмену постоянно приходится беседовать со своим агентом. В этом режиме изменений больше. Карьеру вы начинаете в одном из клубов низшего уровня (в моем случае это был итальянский "Кьево"). Пока идет предсезонная подготовка, вы можете подыскать себе другой клуб, но перейти туда сразу вряд ли получится — никому не нужен неопериившийся юнец, не сыгравший ни одного матча. Поэтому стоит проявлять себя в товарищеских встречах, стараясь выполнять указания тренера. Тренеры обычно очень капризные. В первом же матче я отдал голевую передачу и был довольно активен, но не заработал похвалы, так как слишком часто оставлял свою позицию. Обо всех успехах и неудачах с вами не преминет поболтать ваш агент, который вообще довольно разговорчив. Особенно раздражает его привычка в конце каждой беседы повторять: "Взгляни на свое развитие, ты же профессионал, ты должен следить за собой", после чего открывается и так сто раз виденная таблица с показателями. И все же режим "Become a legend" оставляет весьма приятное впечатление.

Самый ортодоксальный вид спорта

Перейдем непосредственно к футболу. В прошлом году PES 2011 неожиданно разочаровал многих, предложив взамен своего патентованного увлекательного геймплея нечто довольно кособокое и скучное. Разработчики поняли свои ошибки — и в PES 2012 сумели их исправить. Темп игры снова повысился, анимация движений стала разнообразнее. Большое внимание, по словам Konami, было уделено атакующим действиям. Действительно, количество возможностей для развития наступательной игры увеличилось, но и защитники соперника не дремлют. Искусственный интеллект, совсем не блиставший в прошлом году, был переработан. Да так, что даже некоторые бывалые игроки жалуются на чрезмерную сложность. Зачастую на высшем уровне PES 2012 напоминает ПК-версию FIFA 08 с ее откровенным читерством компьютерного соперника. Только вот вратари, в отличие от монстров из FIFA 08, порой совершают какие-то немыслимые вещи. Особенно это "радует", когда вы на последней минуте матча пропускаете дважды из-за того, что ваш голкипер решил поймать пару бабочек. Konami уже знают об этом и готовят патч, но первое впечатление испорчено.

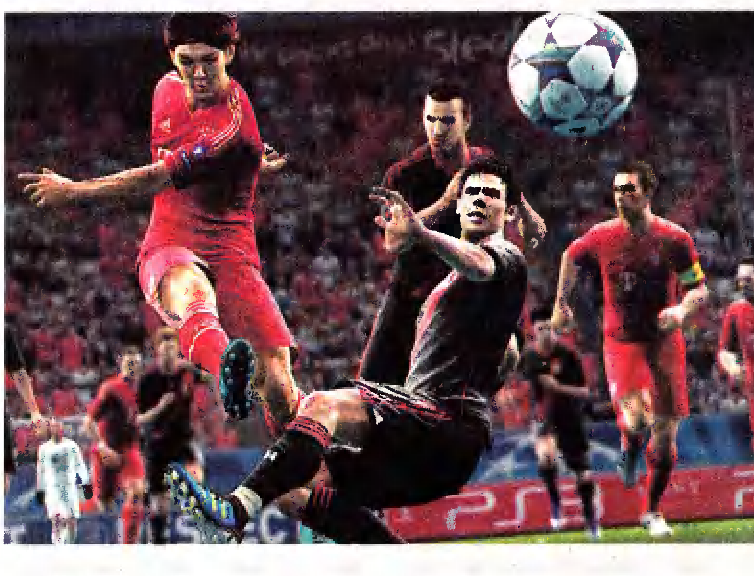
Игра также может похвастаться нововведением под названием "Teammate Control". Это возможность управления во время атаки и стандартов двумя игроками сразу. Скажем, ваш футболист с мячом приближается к воротам соперника. Впереди защитники, а отдать пас некуда. С помощью аналогового стика можно заставить партнера по команде совершить забег в свободную зону и отдать ему обостряющую передачу. То же самое касается стандартов. Обладая должными навыками, вы сможете совершать забросы в штрафную площадь прямо на голову или ногу набегающего футболиста. Данная система обладает большим потенциалом, однако на практике напоминает управляемые забросы из FIFA 04-05. То есть в видеороликах все выглядит красиво, на словах тоже, но в реальности выполнимо с трудом. Впрочем, даже без всех этих хитростей играть в PES 2012 довольно интересно.

А теперь о застарелых травмах. Конечно, можно было об этом не писать, потому что и так ясно, но в PES снова всего четыре полностью лицензированных чемпионата, нет игры рукой, а трансферная ситуация опять соответствует таковой на начало лета. В Konami должны понять, что ни официальные заставки Лиги чемпионов, Лиги Европы и Кубка Либертадорес, ни собачьи головы среди дополнительного контента не заменят ощущения вращения в большом котле мирового футбола. Прошли те времена, когда в ответ на россыпь лицензий EA японцы могли просто ткнуть в нос любым из своих футбольных матчей. Да простят меня фанаты PES, но теперь все в FIFA, даже футбол, чуточку лучше. Лишь режим "Become a legend" превосходит аналогичный из игры от EA, но им одним сыт не будешь. Недостаток глубины и долговечности серьезно сказывается на впечатлении от игры, и его не скомпенсируешь никакими фанатскими модификациями. Известно, что движок PES поддерживает строго ограниченное количество слотов для новых чемпионатов и команд, поэтому 40 лиг сюда не добавишь.

Техническая сторона тоже отнюдь не блещет. Звук на этот раз хорош — саундтрек годится, комментаторы вменяемые. Ну а графика практически не изменилась, однако спустя год однообразие моделей футболистов и их дубовость заметны еще лучше. Прибавим к этому надоедливый блюр, от которого слезятся глаза, и получим совсем безрадостную картину. Кроме того, игра окончательно потеряла эффект масштабности. Во время матчей Лиги чемпионов создается ощущение, что играют не "Реал" и "Милан", а, скажем, "Виктория" и БАТЭ. Все как-то мелко, бедновато. Футболисты (извечная проблема PES!) будто бы не бегают, а скользят по газону, словно невесомые. Игра, словно плохой шутер, не дает ощущения того, что вы только что нанесли мощный удар по мячу или направили своего игрока в жесткий стык. В режиме "Become a legend" эти проблемы не очень заметны (все-таки там камера расположена ближе к полю и игрокам), но на общем плане они вылезают наружу. Замечу и то, что Konami, очевидно, решили сэкономить на роликах. Редкое предъявление желтой карточки игроку показывается крупным планом, а замены будто бы вовсе постоянно проводятся в фоновом режиме. По крайней мере, я не увидел ни одной скриптовой сценки, показывающей процесс замены. Все эти минусы, судя по настроениям на форумах, начали злить даже давних поклонников PES. Понятно, что спортивному отделу Konami тяжело соревноваться с канадским гигантом, обладающим немыслимыми финансовыми возможностями. Однако продвигать серию вперед надо в любом случае, иначе в PES будут играть только самые рьяные фаны. А для серьезного футбольного симулятора это, сами понимаете, губительно.

Pro Evolution Soccer 2012 получился лучше предшественника, но назвать его лучшим симулятором футбола на сегодняшний день повернется язык только у самых упрямых фанатов. Серии нужна основательная встряска, желательно уже в следующем году.











РАДОСТИ:

Симпатичный интерфейс
Еврокубки
Неплохой геймплей
Интересный режим Become a legend
Хорошая звуковая часть

ГАДОСТИ:

Застарелые болячки
Спорная визуальная составляющая

ОЦЕНКА:



8.0

ВЫВОД:

PES 2012 балансирует на грани. Это хорошая, достойная игра, но, если нам в следующем году не предложат радикальных перемен, серия рискует оказаться у разбитого корыта.

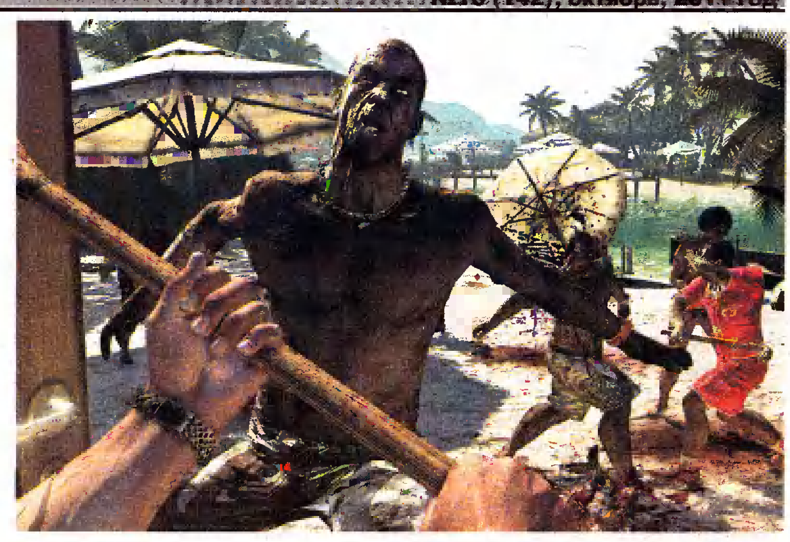
Обзор написан по PC-версии игры

Роман Бетеня

ОБЗОР

Dead Island

Жанр: *экшен от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Techland*
Издатель: *Deep Silver*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Похожие игры: *серия Dead Rising, Far Cry 2, Borderlands*
Мультиплеер: *Интернет*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6700 или AMD Athlon X2 с частотой 2,6 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9600GT или AMD Radeon HD 3870; 7 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.deadislandgame.com*





Если разобраться, польская компания Techland за свою двадцатилетнюю историю не сделала ни одной по-настоящему выдающейся игры. В личное дело разработчиков можно вписать Chrome, шутер с претензией, в котором достоинства оказались в меньшинстве перед недостатками (умного AI и открытых пространств явно было недостаточно). Или nail'd, далеко не самую лучшую кальку на головокружительную оффроудовую гонку Pure. Нельзя не упомянуть первые два Call of Juarez — это были изумительные шутеры про индейцев и ковбоев — до того момента, пока Rockstar не выпустила Red Dead Redemption, после которого на тему Дикого Запада можно не высказываться еще добрых три-четыре года. И если последняя игра студии, неовестерн The Cartel, пример того, как делать не надо, и потрясающий синоним словосочетанию "восточноевропейская разработка", то с переживающей кризис самоидентификации Dead Island разобраться куда сложнее.

За последние сорок лет, прошедших с момента выхода ромеровской "Ночи живых мертвецов", зомби прочно обосновались в массовой культуре и вошли в повседневную жизнь многих молодых людей, как мародеры в города. Уже не редкость всевозможные зомби-мобы, музыкальные композиции, кинофильмы и видеоигры, посвященные этой тематике. Полуразложившиеся трупы везде и повсюду. "Обитель зла", "Добро пожаловать в Зомбилэнд", "28 дней спустя", "Рассвет мертвецов" — список можно продолжать очень долго, вспоминая все фильмы, от ужасов до комедий и откровенного трэша. С играми ситуация схожа: жизнерадостный Plants vs. Zombies, саркастический Burn, Zombie Burn!, неординарный Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, серьезный Resident Evil — зомби настолько универсальный персонаж, что его даже впихнули в пару частей Call of Duty. Но даже там живые мертвецы не производят такого эффекта, как полуразложившиеся туристы из Dead Island, ведь, на первый взгляд, лазурный берег и мертвечина ну никак не могут уживаться в одном кадре. И такое совмещение несовместимого не просто пошло игре на пользу, но и стало глотком свежего воздуха и залитым солнцем оазисом посреди темных закоулков и коридоров тех же Left 4 Dead и Resident Evil.

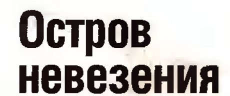
Zombie Island

Еще вчера были громкие вечеринки, пьяные посиделки и заигрывания с официантками — словом, обычный веселый отпуск на рядовом курорте в Папуа-Новой Гвинее. Все изменилось буквально за ночь: опустели номера, в отеле стало тихо, как на кладбище, да и персонал отчего-то стал бросаться на постояльцев с нечеловеческим рыком. Солнечная идиллия сменилась зомби-апокалипсисом, хмельной кураж превратился в истеричный поиск безопасного укрытия от толп ходячих мертвецов. Те, кому удалось выжить и забаррикадироваться в бунгало спасателей на пляже, доставили выбившегося из сил главного героя (или героиню) в убежище, с которого начинается одиссея вглубь острова — чтобы узнать, откуда появились живые трупы и как свалить из этого ада. Играть придется за одного из четырех персонажей, кардинально отличающихся по внешности и используемому вооружению. Логан — экс-бейсболист высшей лиги, в нетрезвом состоянии сбивший маленькую девочку и лишившийся всех своих привилегий. Эксперт по метательному оружию — аборигенка Парна, бывший телохранитель, не сумевшая вписаться в рамки протокола, метко стреляет из огнестрельного оружия. Китаянка Сянь, полицейский под прикрытием, которая пошла по стопам погибшего отца, отлично управляется с колюще-режущими предметами. Ну а чернокожий рэпер Сэм Би переживает творческий кризис, но может добротно приложиться битой. Выбрав одного из них, игрок волен носить любой вид оружия, однако с "профильным" обращаться будет на порядок продуктивнее.

Поначалу кажется, что Dead Island — это такой Left 4 Dead в открытом мире, но такое утверждение далеко от истины. На самом деле игра походит больше на Borderlands или даже на Diablo, сделанного по лекалам Far Cry 2. Мы берем квесты в стиле "подай/убей/принеси" у находящихся все время на одном мес-







Остров невезения

те статистов и путешествуем по просторным локациям, открывающимся по мере прохождения. Большинство заданий как будто взяты из третьесортной корейской условно-бесплатной MMOG, только с большей долей идиотизма. Так, например, одна девушка просит нас достать ей дорогое шампанское, хотя еще минуту назад она находилась на волоске от смерти. Или миссия по уничтожению зомби на кладбище, цитата: "Во имя Господа нашего". Конечно, в критической ситуации люди часто совершают необдуманные и странные поступки и у них появляются навязчивые идеи, но требовать от игрока принести плюшевого медведя — апогей нелепости. Удручает и подача главной сюжетной линии по принципу "то густо, то пусто", история набирает обороты лишь в последние пару часов (на полное прохождение в среднем уйдет два с половиной десятка) и особой гениальностью не блещет — обещанные разноплановые персонажи и драматические моменты, видимо, так и остались в пре-альфа версии.

Остаться в живых



Но при этом в первые часы играть чертовски интересно. Колотить мертвяков каким-нибудь веслом или шинковать тесаком весьма занимательно — все дело в неплохой системе расчленения. Суть ее вот в чем: если метко садануть мачете по руке или ноге зомби, то велик шанс того, что они отвалятся и мобильность противника снизится, однако даже без рук он будет всячески пытаться укусить или бросить наземь игрока. Увлекательности геймплею прибавляет большое количество видов ходячих мертвецов: в бестиарии имеются обычные зомби, медленно волочащиеся к своей жертве, есть быстрые твари, сломя голову несущиеся к игроку, присутствуют и большие громилы, которых нужно убивать по принципу "подбежал, ударил, отбежал" или незамысловато бросив под ноги коктейль Молотова. Ближе к середине в Dead Island начинают фигурировать колоссальные мутанты, каких бить топором — что тыкать иголкой в кевларовый бронежилет (эффективнее давить таких на транспорте или метко забрасывать гранатами), и толстяки, плюющиеся противной зеленой жидкостью. Убивать каждого из них — целая наука, геймплей не ограничивается простым заклинанием врагов, тем более что от такого процесса в самый неподходящий момент может закончиться полоска выносливости.

В какой-то миг игроку на глаза попадается верстак, на котором можно починить или модернизировать снаряжение. После апгрейда у пистолетов, весел и прочей дребедени повышаются разные показатели, а если в активе у игрока есть чертеж, то из обычной биты и гвоздей легко можно смастерить шипастую палицу, а палка с прикрепленной на нее циркулярной пилой и батарейкой будет качественно кромсать гнилую плоть. Такие изделия действительно влияют на игровой процесс: если пару раз ударить зомби битой с намотанной на нее горящей тряпкой, то он непременно загорится, а в битвах по колено в воде очень поможет наэлектризованное мачете. Сразу оговоримся, в отличие от Dead Rising, в игре поляков создаются только реалистичные вещи — прицепить бензопилы к машине или превратить инвалидную коляску в стационарный пулемет при всем желании не получится.

Однако даже разнообразие подручных средств умерщвления буйных мертвецов, которым положено тихо лежать под пластом чернозема, открытый для исследования мир, живописные локации, красивая картинка не спасают Dead Island от участи пылиться на полке. RPG-система проработана вполне тривиально: выполняя квесты, персонаж получает очки опыта и растет в уровнях, на каждом новом левеле игрок прокачивает умения, разделенные на три группы — ярость (это когда противник отправляется к праотцам после одного удара), владение оружием и навыки выживания. К последним относится мастерство взлома сундуков а-ля Diablo, повышение прочности вооружения, увеличение места в рюкзаке и т.д. Огорчает и неимение атмосферы, понятие survival отсутствует как класс — адреналиновых моментов и яростных схваток в игре раз, два — и обчелся, да и те происходят не по велению скрипта, а из-за того, что у игрока из арсенала остался только удар каблуком в темечко. Еще одним недостатком можно считать постоянный респавн противников: стоит поубивать всех зараженных в округе и пошарить в шкафах стоящей неподалеку хижины, как сразу на тех же местах появляется та же процессия мертвецов, поэтому постоянно приходится улепетывать, сверкая пятками, или уезжать на джипе, чтобы не заниматься приедающейся боевкой.

На бумаге Dead Island выглядит безупречно и даже в некотором роде инновационно: орды мертвяков, огромные локации, интригующая завязка, большое количество ближнего и дальнобойного оружия разной масти, многогранная боевая система — казалось бы, достаточно сделать так, чтобы каждый из этих элементов дополнял друг друга, и получится великолепная игра. Вместо этого нам предлагают горящую путевку на остров Баной, населенный толпами инфицированных зомби, привлеченных сочным кормом, скверный сюжет, тягомотный геймплей, поездки на авто с убогой физической моделью и ворох примитивных заданий. С другой стороны, второй игры про ходящих по пляжу мертвецов днем с огнем не сыщешь.

РАДОСТИ:

Много зомби
Большие локации
Красивая графика
Поначалу интересный геймплей

ГАДОСТИ:

Геймплей интересен лишь поначалу
Плохой сюжет
Отсутствие атмосферы
Дрянная RPG-система

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

Dead Island — это игра про то, как можно размозжить голову зомби битой с гвоздями. Или веслом. Или топором. Или катаной. А бензопила — это лишь отсылка к кинофильму "Пятница, 13".

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

ОБЗОР

Driver: San Francisco

Жанр: *аркадный рейсинг*
Платформы: *PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii*
Разработчик: *Ubisoft Reflections*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название локализованной версии: *Driver: Сан-Франциско*
Похожие игры: *серия Driver*
Мультиплеер: *Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 4400+; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта с 256 Мб видеопамяти и поддержкой шейдеров версии 4.0; 10 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор уровня Intel Core 2 Quad Q6600 или Athlon II X4 620; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб видеопамяти и поддержкой шейдеров версии 4.0; 10 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *driver-thegame.ubi.com*

Нельзя сказать однозначно, хороши игры серии Driver или нет. За историю своего существования линейка претерпела немало изменений: сперва это была игра с возможностью только лишь гонять на своем железном коне, затем она превратилась в эдакий неудачный клон GTA. Сейчас же Driver возвращается к истокам: вас ждут безбашенные погони, стрит-рейсинг и кое-что еще — и все это на безумных скоростях и в абсолютно открытом для исследования Сан-Франциско.

Сюжет никогда не являлся сильной стороной Driver, и San Francisco в этом серии не изменяет. Нам рассказывают историю о том, как очень опасный заключенный по имени Джерико, которому во время перевозки под конвоем удалось захватить полицейский фургон (не без помощи напарников, конечно), начинает терроризировать город. Само собой, это не означает, что Джерико бегает по Фриско с пулеметом наперевес и стреляет во все живое. Вовсе нет, работает он тихо, нанимая людей и потихоньку осуществляя свой зловещий план. Главным героем является Таннер — да, тот самый Таннер из провальной третьей части. В самом начале игры наш протагонист со своим напарником охотятся за Джерико, угнавшим фургон, однако негодяй безжалостно врезается в нас, тем самым отправив в кому. Тут-то и раскрывает себя основная фишка проекта. Дело в том, что, находясь в бессознательном состоянии в госпитале, Таннер одновременно с этим получает фантастическую возможность "вселяться" в тело любого водителя, разъезжающего по улицам Сан-Франциско.

Здесь и начинается веселье: главный герой, "забравшись" в какого-либо водителя, как бы берет на себя его роль — и друг, напарник или кто-либо еще, сидящий рядом, воспринимает Таннера так, будто они знакомы уже сто лет. В связи с этим игра наполнена отличным, хотя порой немного плоским, юмором. Таннер вечно подшучивает над своим соседом, перекидывается с ним репликами или просто ведет диалог "по теме". Примечательно то, что такие разговоры можно услышать не только во время выполнения миссий, но и просто "вселившись" в любую попавшуюся тачку. О миссиях: поскольку сюжет в игре абсолютно необязателен (и он здесь довольно посредственный), то большинство заданий, выполняемых нами, — это задачи нескольких направленностей. Нас, к примеру, могут отправить в тело копа охотиться за преступником или же "вселить" в гонщика-эмигранта, пытающегося заработать денег для того, чтобы его брат (который, кстати, сидит рядом) мог поступить в колледж. Вариантов подобных заданий немало, и все они очень и очень интересны. Сюжетные миссии не менее увлекательны, но сказать, что они очень сильно выделяются на фоне побочных квестов, нельзя. Таким образом, весь геймплей сводится к такой последовательности: выполняем несколько побочных заданий, а затем продолжаем вести дело Джерико; щелкать подряд все сюжетные миссии не получится.

"Вселяться" в автомобили в основном придется обозревая весь город с высоты птичьего полета: мы приближаем или отдаляем обзор, чтобы быстрее добраться до нужного места, а затем находим нужную нам машину, наводим на нее прицел и жмем на соответствующую кнопку. Что особо удивительно, так это то, что все автомобили — это не какие-нибудь "Сабре Турбо" из GTA, а самые настоящие лицензированные тачки. Audi, Ford, Chevrolet, Dodge — это лишь малый список того, на чем можно не только покататься, но и раздолбать.

Помимо обыкновенных легковых авто, в новом Driver разрешается погонять, например, на школьном автобусе или фуре с цистерной. Поскольку все происходящее на экране является плодом воображения Таннера (он ведь на самом деле лежит в коме), будет возможность купить новые тачки в гараже и прокачать некоторые их особенности. Классических бамперов-спойлеров-двигателей не ждите — здесь у нас кое-что более экзотическое. К примеру, постепенно будет появляться возможность ускорять машину или подготавливать ее к тарану (выглядит это так, будто в какой-нибудь RPG воин использует charge-атаку: автомобиль набирает силу, а затем рывком протаранивает другую машину). Затем мы сможем увеличивать полосу энергии, которая тратится на это самое ускорение и таран, или, скажем, увеличивать скорость ее восстановления. Катаясь по улицам города, мы можем собирать очки, которые и тратятся на покупку авто и прокачку, а также выполнять различные испытания. Если говорить о недостатках игрового процесса, то стоит, наверное, приметить то, что зачастую автомобили ведут себя на дороге так, что остается только рвать и метать: на большой скорости нормально обогнать авто, не снимая ногу с педали газа, вряд ли получится. Иногда машина подлетает в воздух, наехав на едва выделяющийся из земли бордюр. К тому же, нашего железного коня порой начинает заносить так, что он делает несколько оборотов вокруг своей оси, перед тем как вновь нормально двинуться вперед. В общем-то, этот минус на фоне остальных достоинств игры не так уж и значителен, но нервы он все равно способен подпортить.

Мультиплеерных режимов в игре насчитывается около 11 штук, и все они по сути своей более или менее интересны; некоторые являются аналогами кое-каких миссий из одиночного режима. Так как сетевых модов довольно много, все их мы описывать не будем, а возьмем только пару-тройку штук. В одном из режимов нам дают возможность поучаствовать в уличных гонках с возможностью "переселения" из машины в машину. Имеется эдакий аналог — такие же гонки, но более близкие к классике: никаких прыжков из одной тачки в другую, все держится только на умении водить авто. Есть и более веселые моды: в одном, к примеру, придется стараться удержать кубок как можно дольше, удирая от кучи тачек, которым, естественно, тоже нужен этот кубок. В общем, сетевой режим не уступает одиночному, и в него, конечно же, стоит поиграть.

Очень порадовала игра своей аудионачинкой: качество таких звуков, как рев двигателя и скрип покрышек по асфальту, на уровне. Однако хотелось бы заострить внимание на саундтреке. Он, включая в себя уйму лицензированных треков (не поскупились же создатели на такое огромное количество лицензированного контента), создает прекрасную атмосферу. The Heavy, The Hustlers, The Beastie Boys и множество других не менее именитых исполнителей — ради одной только музыки в Driver: San Francisco стоит играть. Набор качественных безымянных тем под различные ситуации в сюжетных миссиях — погони и прочее — прилагается.

Жаль, что таких же лестных слов не получится сказать о графической оболочке. С одной стороны, модели авто очень неплохи — но это, учитывая богатый набор марок, должно идти по умолчанию. Другое дело все остальное: "картонные" дома, люди с конечностями, напоминающими лопаты... Картинка выглядит на лет эдак пять, если не больше, отставшей от прогресса.

P.S. Особо ленивые игроки при желании могут пройти большую часть игры, разъезжая исключительно по тротуарам. То ли из-за нежелания создателей снижать возрастной рейтинг, то ли потому, что куча мертвых тел просто-напросто не вписалась бы в игру, в Сан-Франциско вам не удастся задавить ни одного жителя: люди в прямом смысле будут разъезжаться прямо перед автомобилем...



РАДОСТИ:

Разнообразные миссии
Прекрасный саундтрек
Большое количество лицензированных автомобилей
Возможность "вселиться" в любое авто

ГАДОСТИ:

Проблемы с управлением
Первобытная графика
Слабый сюжет

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Driver San Francisco на фоне своих предшественников выгодно выделяется. Разработчики решили отбросить оказавшийся ненужным экшен и взяли да полностью отдались тому, что всегда должно было быть основой серии — рейсингу. И хотя у игры имеются нюансы, такие как очень посредственная картинка и некоторые сложности с управлением, все-таки она способна увлечь на довольно долгое время, благо разнообразия здесь хватает.

Обзор написан по PC-версии игры

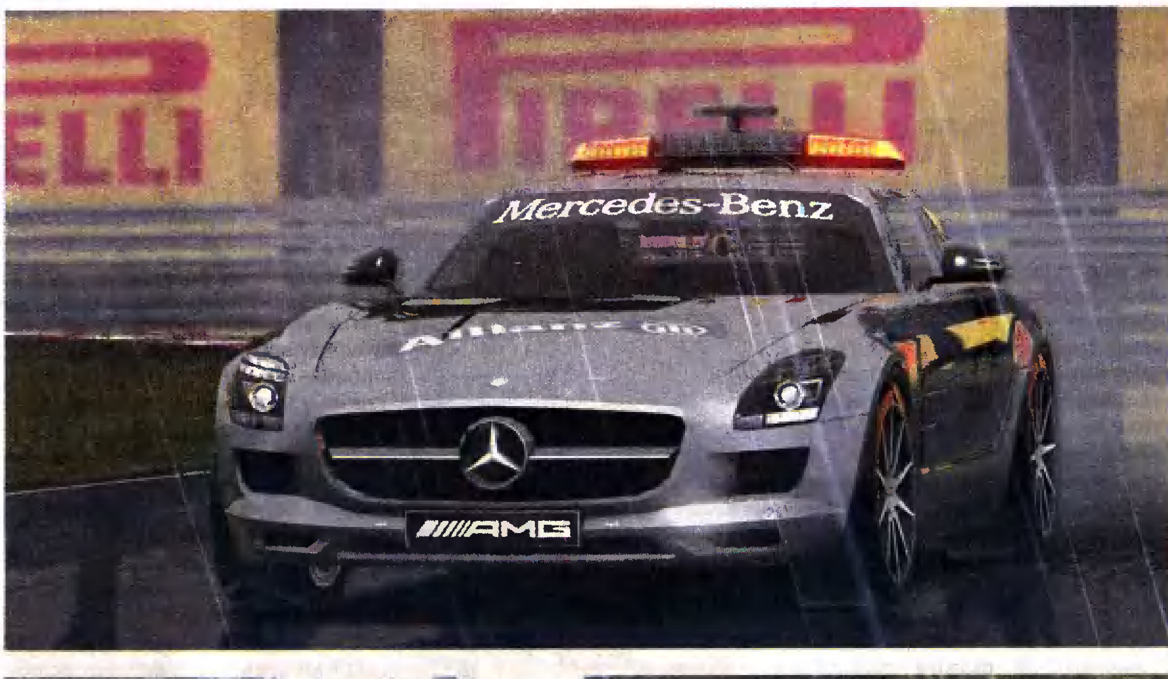


Женя Лазовский

ОБЗОР

F1 2011

Жанр: *рейсинг*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Codemasters Studios Birmingham*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *1C-SoftClub*
Похожие игры: *F1 2010, серия Grand Prix*
Мультиплеер: *Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,4 ГГц или AMD Athlon X2 5400+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или AMD Radeon X1800; 12,5 Гб свободного места на жестком диске, Интернет-подключение*
Рекомендуемые системные требования: *процессор класса Intel Core i5 или AMD Phenom II X4; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GTX 460 или AMD Radeon HD 5850; 12,5 Гб свободного места на жестком диске, Интернет-подключение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Everyone (6+)*
Официальный сайт игры: *www.formula1-game.com*





"Автоспорт — это бизнес международного масштаба, который иногда, на пару часов в воскресенье после обеда, становится спортом", — сказал однажды бывший глава команды McLaren Рон Деннис. Конечно, многие далекие от этой сферы люди могут не согласиться с мнением англичанина, но, тем не менее, одно это предложение отлично охарактеризовывает современную Формулу-1 и гонки как вид спорта в целом. Красочные обгоны, борьба на трассе, зрелищные аварии и быстрые машины — эти вещи находятся в центре внимания лишь несколько часов, но стоит грузовикам команд покинуть территории гоночных треков, как спорт уступает место совершенно другим сражениям. С этого момента начинаются гонки технологий, скандалы, интриги, шпионские войны и, конечно, отмывание денег — куда ж без этого!

Забавно, но игровая индустрия в целом работает практически по тем же самым правилам. Пока разработчики трудятся в поте лица, чтобы игроки считанные часы насладились первоклассным зрелищем, целые отделы игровых издательств думают о том, как бы на этом заработать, да подсчитывают потенциальную прибыль. Что бы там ни утверждали девелоперы насчет того, как они хотят порадовать миллионы геймеров, про революции и новые слова в жанре, когда дело касается денег, искусство и спорт отходят на задний план — кушать-то всем хочется.

Вся ирония в том, что F1 2011 является идеальным примером такого подхода: несмотря на все красивые слова про качественно новые шаги и заботу об игроках, при первом же запуске становится ясно, по какому пути пошла серия и чего в следующие несколько лет от нее стоит ожидать. Впрочем, об этом мы еще поговорим, а пока лучше уделим внимание самой игре, тем более что она того действительно заслуживает.

Стоит признать, что в этом году перед разработчиками стояла весьма серьезная задача: не просто перерисовать машинки да добавить пару деталей, но и доделать все то, что по каким-то причинам не получилось довести до ума в предыдущей части. Та, напомним, несмотря на хорошие оценки, теплые отзывы и море вполне заслуженных наград, включала в себя целый ассортимент самых разных проблем. Были и раздражающие многих игроков баги, и очевидные проблемы с балансом, да и ездить, честно говоря, надоедало весьма быстро. Так что объем работ перед Codemasters был внушительный. Справились ли они за год? Частично.





На пути к идеалу

Первое, что бросается в глаза после запуска игры — это серьезные изменения в пилотировании болида. Вождение действительно изменили, и изменения эти пришлись как никогда кстати. Если в F1 2010 игра приковывала к экранам за счет несколько других вещей, то здесь действительно намного увлекательнее просто ездить: машины лучше чувствуются и слушаются пилотов, их чаще заносит, да и ощущаются они по-другому. Отныне это не неповоротливые танки, а юркие и непослушные болиды, которые реагируют на малейшее движения руля, и при правильной настройке сложности пилотирование способно доставить просто море удовольствия. На высоких уровнях сложности для успеха приходится чаще рисковать и "вылизывать" каждый поребрик в поворотах, а в случае ошибки машину можно "поймать" ловким движением руля.

В связи с этим особенно приятно, что наконец-то между болидами команд появилась существенная разница. Они отличаются не только внешним видом и максимальной скоростью, но и управляемостью, а также звуком мотора, и если совладать с какой-нибудь HRT порой трудно, то пилотировать Red Bull или McLaren — это просто невероятный кайф, и добиться победы за рулем такого болида действительно значительно легче. В F1 2010 с этим были серьезные проблемы: даже на самом слабом болиде и на самой высокой сложности при умении можно было завоевать чемпионский титул и без проблем "привозить" соперникам по десять секунд. Здесь же, прежде чем начать выигрывать, придется испытать несколько неприятных часов за рулем медленных машин.

Позитивно сказалось на геймплее и появление нашумевших DRS и Kers. До релиза у многих игроков были некоторые опасения насчет того, удастся ли разработчикам правильно внедрить эти нововведения в игру, при этом сохранив реальные правила Формулы-1. К счастью, все получилось в лучшем виде: работают вышеупомянутые "системы" почти как в реальной жизни и не только приносят существенную пользу во время гонок, но и удачно разбавляют игровой процесс. Просто филигранно водить болид отныне недостаточно, полезно будет еще и вовремя нажимать на нужные кнопки, что вкупе с переключением передач порой и вовсе превращается в своеобразный QTE. При грамотном использовании DRS догнать и обогнать соперника, "открыв" на одной из длинных прямых заднее антикрыло, теперь проще простого, но это также означает и то, что на следующем отрезке соперник тоже может воспользоваться этой возможностью и вернуть позицию. Благодаря этому, как и в реальном чемпионате, количество обгонов и вообще плотность борьбы значительно возросла, что, конечно, является несомненным плюсом.

Большему количеству красивых моментов поспособствовал и улучшенный ИИ. Противники не то чтобы намного поумнели, но теперь они куда чаще и удачнее атакуют, более умело защищаются от атак, а что самое главное, количество курьезов уменьшилось в разы. По крайней мере, в квалификациях и при обгонах круговых проблем теперь возникает поменьше.



Если искусственный интеллект, даже несмотря на все изменения, так и не смог составить вам должной конкуренции, никто не воспрещает пройти режим "Карьеры" вместе с товарищем. Именно кооператив — самое классное, что есть в игре, ведь сражаться за титул и звание первого номера в команде куда интереснее с лучшим другом, нежели с куском кода. Тут вам и обещанные ранее "настоящие эмоции", и реальное соперничество, да и в случае спорных ситуаций никто и в драку лезть не запрещает (болельщики со стажем наверняка вспомнят Спа 1998-го).

Порадовало и обилие мелких, но приятных деталей. Например, теперь на финише или после столкновений на трассу выбегают маршалы размахивающие флагами. Конечно, это было куда более успешно реализовано еще в 1996 году в Grand Prix 2, но так уж получилось, что после смерти легендарной серии ни одна игра по Формуле-1 больше не смогла блеснуть таким вниманием к деталям, а Codemasters отличились. Улыбку у истинных фанатов вызовет и появление пейс-кара. На геймплей он влияет совсем незначительно, но разнообразие в соревнования вносит, да и в F1 2010 его несколько не хватало. А еще как приятно посмотреть, как радуется твой протеже после победы в гонке! Лица, правда, безжизненные, да и анимации постоянно повторяются, но все равно лучше видеть что-либо подобное, нежели лицезреть статистику каждый раз после успеха на трассе.



Заезженная пластинка

Тем не менее у игры есть очень и очень крупная проблема — это однообразие. Дело даже не в самих гонках, ведь абсолютно ясно, что никакой режиссуры или сюжета тут нет и быть не может. Просто со времен F1 2010 режим карьеры, да и сам тайтл в целом практически не изменился. Те, кто откроет для себя Формулу-1 в первый раз, получат огромное удовольствие и ничего не заметят, а вот "чемпионы" из оригинала могут весьма расстроиться, обнаружив, что после побед за рулем Ferrari им придется вновь возвращаться за руль неуправляемого и медленного Lotus.

И если бы только это! Вопросы, которые надоедливые виртуальные журналисты постоянно задают между гонками, почему-то очень похожи и остались такими же шаблонными, а порой и вовсе откровенно бредовыми, а за выигранный титул не пришлют даже поздравительной открытки, не то чтобы показать красочный ролик или прилепить "единичку" на нос болида. Благо хотя бы появились нормальные раскраски шлемов, а скучную и некрасивую секретаршу заменили на куда более практичный ноутбук в моторхоуме — он хотя бы постоянно молчит, да и письма читать, положа руку на сердце, намного интереснее, чем выслушивать однотипные комментарии.

Из-за всего этого крайне непонятно, почему разработчикам было не поступить так же, как делали их коллеги из BioWare, то есть позволить импортировать сохранения из предыдущей игры. Так и новичкам бы пришлось изрядно постараться перед попаданием в топ-команду, и ветеранам не пришлось бы вновь тратить время, в очередной раз пробиваясь сквозь давно надоевшие этапы на вершину.

Впрочем, главная проблема игры заключается даже не в однообразии или некоторых недоделках. Самой главной ошибкой стали баги, проблемы с балансом, в общем, все то, чем должны были заниматься бета-тестеры. Да, проект не вылетает на рабочий стол, механики больше не держат игроков на пит-стопах по двадцать секунд, а пилоты, слава богу, в этот раз не похожи на непобедимых вундеркиндов, которые способны доехать с поломанным антикрылом и без единого пит-стопа до финиша. Просто мимо глаз тестеров проскользнули такие незначительные, казалось бы, мелочи, которые очень легко способны испортить наслаждение любому.

Тут вам и немного покореженный баланс — выбрать оптимальную сложность достаточно трудно, и традиционно ненормальный судья, который может закрыть глаза на откровенное нарушение, но оштрафовать по полной программе на пустом месте, да и проблемы с оптимизацией. Однако самое обидное у автора этих строк произошло после завершения первого сезона. Представьте себе реакцию человека, который только что ценой огромных усилии завоевал чемпионский титул, а через десять минут увидел, что все сохранения таинственным образом исчезли. Думается, вы и сами догадываетесь, какие слова в адрес разработчиков звучали в тот момент.

Графический уровень изменился не особо сильно. Цвета по-прежнему блеклые и мрачные, текстуры мутноватые, да и движок звезд с неба не хватает. Зато появилось море деталей, которые сильно порадуют фанатов. Передние антикрылья, например, теперь очень реалистично покачиваются и гнутся после прыжков на кочках, а как приятно разглядывать отражения рекламных вывесок и неба, проносясь по красивенным улочкам Монако, не передать словами. К слову, куда-то испарился и так раздражавший многих блюр. Конечно, косяки, которые он так тщательно прикрывал, будут видны всем желающим, но зато зрение у особо чувствительных останется целым и невредимым.

На прилавки лег качественный и увлекательный продукт, однако, к сожалению, многих людей он, несомненно, огорчит. Причиной всему бизнес, о котором мы упомянули в самом начале текста. Так уж получилось, что по количеству свежего контента и действительно качественных нововведений игра тянет скорее на масштабный DLC или аддон, но никак не на полноценный проект, за который во многих странах просят по $80 за штуку. Теперь, после релиза, мы вынуждены констатировать тот факт, что серия пошла по пути небезызвестных Call of Duty и FIFA, и если во второй раз проходить практически одну и ту же игру нам по-прежнему интересно, то вот с третьим дублем будут определенные проблемы, каким бы качественным и любопытным он ни был.

P.S. Для любителей портативных платформ: F1 2011 анонсирована также для Nintendo 3DS и PlayStation Vita, однако даты релиза для карманных приставок пока что нет.

РАДОСТИ:

Ездить интересно
Реализация Kers и DRS
Появление пейс-кара
Кооперативный режим
Улучшенный искусственный интеллект

ГАДОСТИ:

Обилие неприятных недоделок
Отсутствие каких-либо значительных нововведений

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Очень неплохая игра по лицензии Формулы-1, которой до идеала не хватает пары патчей и хотя бы каких-то значительных нововведений. Фанаты игру наверняка оценят и будут соревноваться с компьютерными противниками и друг с другом еще долгое время, остальные же не протянут половины сезона или вовсе пройдут мимо, им на этих трассах ловить нечего.

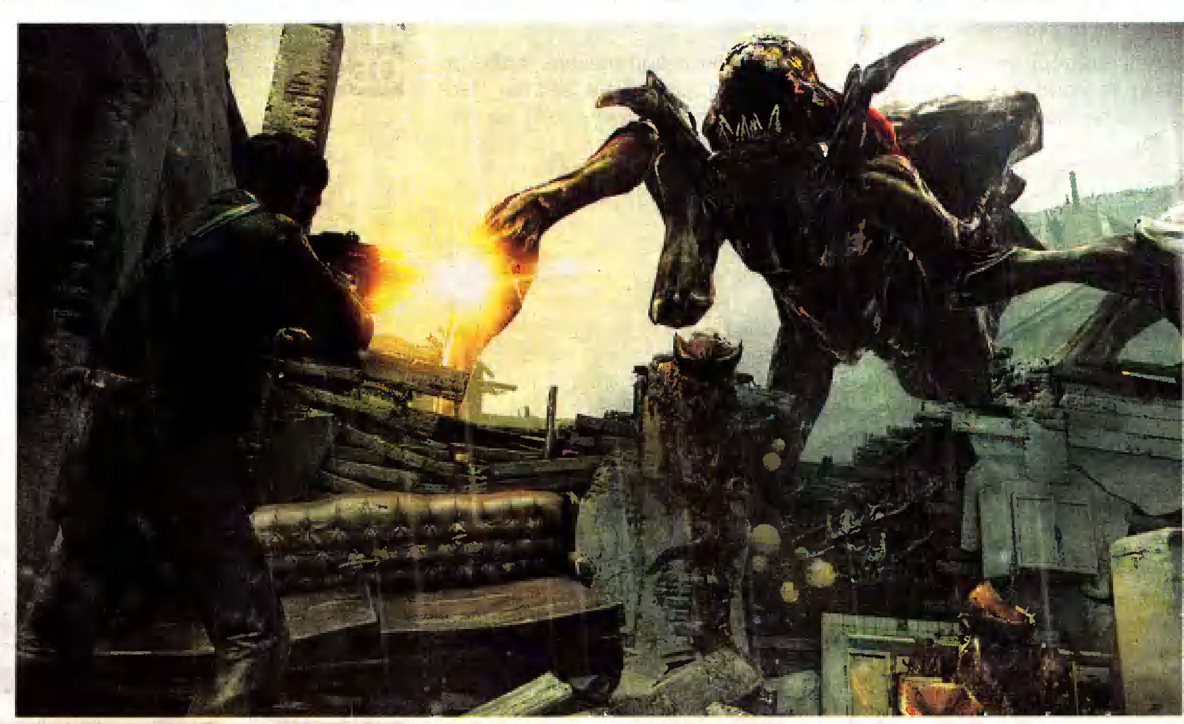
Обзор написан по PC-версии игры



Алексей Пилипчук

ОБЗОР

Resistance 3



Жанр: *шутер от первого лица*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Insomniac Games*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Издатель в СНГ: *Sony Computer Entertainment Europe*
Похожие игры: *серия Resistance, Half-Life 2, Singularity*
Мультиплеер: *Интернет, split-screen*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.insomniacgames.com/games/resistance-series/resistance-3*

За несколько лет существования платформы на PlayStation 3 появилось море эксклюзивов. Среди них были и хорошие, и плохие, и мы никого не обманем, если скажем, что отличных проектов вышло предостаточно. Среди них и приключенческие экшены а-ля Индиана Джонс, и слэшеры про битвы богов, и один из лучших автосимуляторов за всю историю игростроения. Но вот чего консоли от Sony не хватало, так это мощных и запоминающихся шутеров от первого лица (помимо разве что серии Killzone). Пока на Xbox 360 царствовала Halo, японский гигант вкладывал огромные деньги в создание непригядных стрелялок. И вот, когда надежда почти испарилась, на сцену вышла Resistance 3 — игра пусть и далекая до идеала, но все равно добротная и увлекательная.

Стоит добавить, что предыдущие части франчайза и сами были одними из вышеупомянутых непригядных стрелялок. Вылизанные, дорогие и, в принципе, неплохие, они, тем не менее, совершенно не запали в душу и не оставили после себя ровным счетом ничего — ни ярких впечатлений, ни приятных воспоминаний. Вторая часть и вовсе была настолько посредственной, что вера в серию и ее создателей практически полностью покинула игроков. Но не тут-то было. Insomniac Games — не лишенные таланта люди, и они быстро смекнули, что к чему: сначала "убили" главного героя первых двух частей, а потом и вовсе чуть ли не полностью перелопатили сеттинг. Если первые две главы истории — это серые шутеры про войну человечества с инопланетянами, то третья — самое настоящее приключение, которое каждой своей минутой напоминает не Halo и не Call of Duty, а старый добрый Half-Life 2.

Previously on Resistance

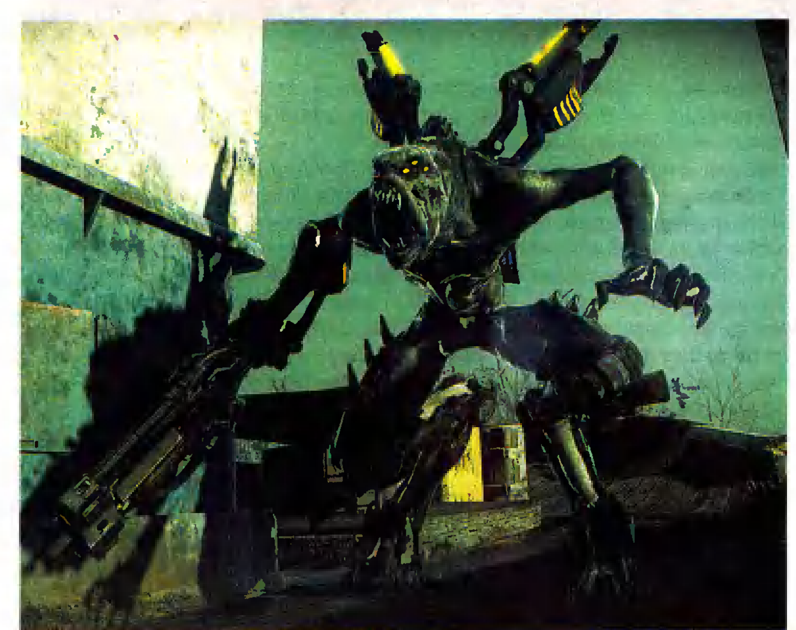
Разворачиваются события игры в альтернативной реальности. По версии сценаристов, в свое время замыслы товарища Ленина провалились, а царская Россия самоизолировалась от всего мира. Пока все цивилизованное сообщество гадало, что творится за "красным занавесом", на огромной территории происходили крайне подозрительные вещи: росло количество городов-призраков, от людей не поступало ни единой весточки, да и слухи по планете поползли пессимистичные. В один прекрасный день границы открылись, но хлынули оттуда вовсе не приветливые славяне с хлебом да солью, а жестокие ранее невиданные существа — Химеры.

Первое время человечество пыталось бороться с распространяющейся заразой, но, видимо, одновременно со смертью Натана Хейла, протагониста предыдущих частей, людей покинула надежда. Действие триквела стартует через четыре года после окончания событий сиквела. Большая часть гомо сапиенс попросту вымерла, а те счастливчики, что выдержали, вынуждены постоянно сражаться за свою жизнь и кое-как сводить концы с концами. Дошло даже до того, что некоторые товарищи стали поедать себе подобных, чтобы протянуть подольше.

Именно в такой мрачной обстановке мы начинаем наше путешествие. И начинаем мы его в роли Джо Капелло — лучшего друга, а по совместительству убийцу Натана. Жизнь нашего нового героя сказкой не назовешь: совесть грызет, родное поселение с трудом отбивает вражеские атаки, а вся ответственность за людей ложится на плечи Джо. Тем не менее он старается жить как обычный человек, ведь рядом с ним любимая жена и маленький сын, которых он любит больше всего на свете. Так и жил он до тех пор, пока в один прекрасный день на горизонте не появился его старый знакомый — профессор Маликов. Принес он с собой не только крайне важную информацию, которая способна спасти человечество от Химер, но и несколько кораблей пришельцев на хвосте. Семья и соседи Джо вынуждены бежать, тогда как сам герой в компании очаровательного пожилого человека отправляется в далекий путь — в Нью-Йорк, где им предстоит в очередной раз спасти Землю и стать героями.



Путешествие выливается в настоящее приключение по всем законам жанра. Игроков ждут и адреналиновый заплыв на лодке, и битвы с огромными тварями, и бои на гладиаторских аренах, и забег по населенному зомби городу, который почти точь-в-точь повторяет старый добрый Рэйвенхольм. История стала более глубокой и личной: у героя есть семья, есть более-менее выразительный характер, а также просто непревзойденный талант находить новых друзей и неприятности на пятую точку.



Когда разработчики рассказывали о том, что в общей сумме катсцены будут длиться порядка полутора часов, они не врали. Все, что касается сценария, режиссуры и подачи, удалось на твердую "пятерку": персонажи запоминаются, ролики красиво поставлены, а следить за переживаниями героев на удивление интересно. Плюс, в этот раз создателям наконец-то удалось "оживить" выдуманный ими мир и сделать из шаблонной и скучной вселенной конфетку. Атмосфера в Resistance 3 действительно мощная, и нагнетается она благодаря куче деталей, которым уделяют внимание лишь немногие разработчики. Письма, дневники, радиопередачи — в игре присутствует одна крайне важная черта, отличающая просто неплохие проекты от отличных. Здешняя среда, несмотря на то, что никакого свободного исследования не предусмотрено, производит впечатление живой. Достаточно вспомнить первые главы, где буквально каждый NPC занят своим делом и напоминает реального человека, попавшего в беду. Вот за шторкой оперируют какого-то несчастного, пробитого химерской пулей, а еще подальше, в углу, маленькая милая девочка рисует на стене каких-то монстров — больше ничего, кроме катакомб и страшилок, она, быть может, и не видела. Или вот по радио идет программа, в которой люди пытаются оказать помощь друг другу и оставляют важные объявления, предлагают обмениваться медикаментами и пищей или разыскивают потерянных родственников. Самое главное, что это не просто декорации "абы было" — происходящее весьма правдоподобно.



Хорошо забытое старое

Значительные пертурбации перетерпел и шутинг, который и составляет большую часть игрового процесса. Что самое забавное, инновациями эти достаточно сомнительные изменения назвать язык не поворачивается: игра просто сделала пару шагов назад и вернула многие приемы, от которых большинство разработчиков уже давно решило отказаться.

Так, например, забудьте о регенерации здоровья — будьте добры собирать аптечки. Виртуальную жизнь приходится ценить и всячески оберегать протагониста; враги пусть и глупы, но давят количеством, обходят со всех сторон, а вкупе с отсутствием восстановления хитпойнтов способны "защемить" любого, даже самого опытного игрока. Но что удалось лучше всего и достойно особой похвалы — это оружие. Именно благодаря арсеналу в Resistance действительно увлекательно играть. Вы можете носить в кармане одновременно целый склад из пулеметов, пистолетов, снайперских винтовок и прочих весьма любопытных предметов вооружения, и почти каждый из экземпляров запоминается, способен привнести в игровой процесс что-то новое и значительно разнообразить геймплей. У "Магнума", например, по нажатию одной клавиши взрываются пули, застрявшие в неудачливых супостатах или препятствиях. Или вот винтовка, которая мало того что позволяет видеть и поражать врагов сквозь стены, так еще может "выбрасывать" на пути энергетические щиты, защищающие от снарядов. Таким образом, уникальна буквально каждая пушка — свои особенности, несколько видов ведения огня, так что победить в перестрелке, не зная всех фишек своего вооружения, будет трудновато.

Здорово вносит разнообразие и кое-какая нелинейность. Она, конечно, почти условная, пройти одну миссию десятками способов не

удастся, но обойти противников с тыла и устроить им сюрприз или вовсе не попадаться на глаза вполне можно. Причем каждый раз игра забрасывает пользователя в самые разные переделки. В один момент вы должны убегать от врагов, сверкая пятками, а вот уже вам предлагают сразиться с огромным стальным тараканом. В отличие от того же Call of Duty, ситуации отличаются друг от друга не только визуально, но и геймплейно. Стиль игры зачастую меняется от миссии к миссии, и если только что вы прятались в кустах и сидели со снайперской винтовкой или штурмовали блокпост, словно Рэмбо, то в следующий момент вы сами можете оказаться жертвой и прятаться в тени от снайперов и кружащего в ночном небе вертолета. Именно это отличает Resistance 3 от многих других представителей жанра и, что самое главное, предыдущих глав серии. Триквел заставляет думать, предоставляет необходимый тактический простор и предлагает по-настоящему глубокий геймплей. Разумеется, здесь нет каких-либо инноваций или тем более революции, зато все "древние" идеи реализованы настолько удачно, что если вы играете в компьютерные игры больше семи лет, то как минимум приятная ностальгия гарантирована.

К сожалению...

...недостатки, присущие большинству современных шутеров, нашлись и здесь. Например, немного скомканная и оборванная концовка. Вроде и красиво все завершилось, но длина финального ролика и последняя пара глав оставляют не самые приятные впечатления. Хотелось бы чего-нибудь более грандиозного, драматичного и оригинального, а в итоге трогательную историю завершили блекло.

К игровому процессу тоже можно придраться. Хотя бы по той причине, что Resistance 3 буквально все копирует у других проектов. Так, например, часть уровней до жути напоминает Half-Life 2, битвы с боссами перекочевали сюда из Lost Planet, а визуальный стиль порой поразительно схож с оным из прошлогоднего Singularity. Да и вышеупомянутая старомодность придется по вкусу далеко не всем. Игра не то чтобы излишне сложная, но некоторые моменты настолько плохо сбалансированы и раздражают, что многие банально не дотерпят до конца.



Графический уровень также однозначно оценить не удастся. Первые несколько глав — это настоящее наслаждение для глаз, причем картинка в некоторых моментах достигает чуть ли не уровня Killzone 3. Оранжевые оттенки, придающая реалистичности пыль на камерах во время кат-сцен, — несмотря на бледные текстуры, игрой хочется любоваться и любоваться. Но, к сожалению, поднятую планку художники до конца не додержали: большинство уровней серые и некрасивые, а мутноватые текстуры ближе к середине становятся настолько частым явлением, что не заметить их просто невозможно.

И так буквально во всем! Одни моменты хороши, другие не очень. Такое впечатление, что игру посменно делали две команды: у одной получилась половина шутера мечты, а другая просто склепала парочку уровней на коленке. Тем не менее Resistance 3 дарит ощущения, которые не способен обеспечить какой-нибудь Call of Duty или Crysis: она увлекает, запоминается, и о потраченном на прохождение времени нисколько не жалеешь. Но до идеала дотянуться вновь не удалось. Вроде бы незначительные мелочи, маленькие шероховатости да необъяснимая тяга копировать все и вся у более именитых конкурентов не позволяют этой игре встать в один ряд с гигантами жанра.

РАДОСТИ:

Неплохой сюжет
Очень богатый арсенал
Хорошая атмосфера и работа над вселенной
Разнообразие ситуаций
Кое-какая нелинейность

ГАДОСТИ:

Скомканная концовка
Обилие штампов и отсутствие свежих идей
Некоторым игра покажется чересчур старомодной
Посредственная местами графика
К концу успевает надоесть

ОЦЕНКА:

8.4

ВЫВОД:

По-хорошему старомодный и на удивление умный шутер, который заставляет не просто бежать и стрелять, но и думать. Resistance 3 — это, конечно, далеко не лучший эксклюзив для PlayStation 3 и уж точно не претендент на звание "Игра года", но зато неожиданно приятный сюрприз и достойное приключение.

Алексей Пилипчук

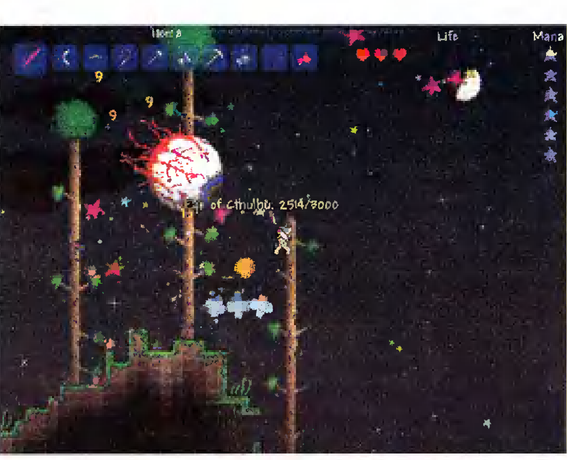
Диск предоставлен магазином "Геймпарк", Gamepark.by

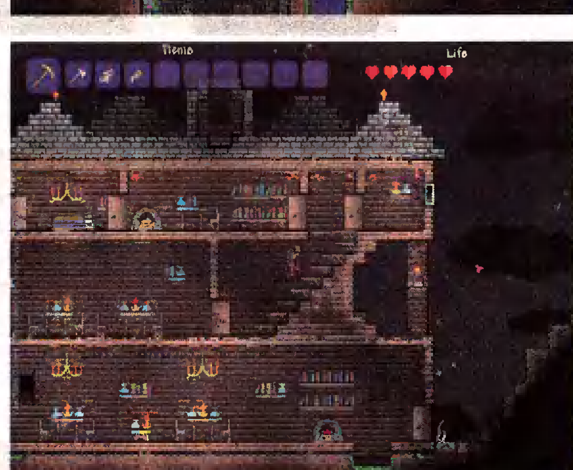


ОБЗОР

Terraria









Жанр: *аркада, стратегия в режиме реального времени*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Re-Logic*
Издатель: *Re-Logic*
Похожие игры: *Minecraft, Digger, Diablo*
Мультиплеер: *Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,6 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 200 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 128 Мб ОЗУ; 400 Мб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *terraria.org*

Постмодернизм — чудесная штука, да еще и позволяет разработчикам вроде * оглядываться назад в дремучую древность, листать и переосмысливать, а на выходе выдавать что-то сногсшибательное, скрывающееся за маской обыденности. Контакт с Terraria приводит к двум вещам — удивлению и впечатлению.**

При первом же посещении мира Terraria совершенно не стыдно растеряться: во взор западает непритязательная, но броская картинка со стилизацией под "восемь бит", удивительно необъятный игровой мир и полное непонимание того, куда и что делать (при всей своей проработанности, виртуальный подсказчик во время первых шагов, скорее, только усугубляет ситуацию). А ночь уж близится, вампиры выходят на охоту, да не по одному, а толпами бродят, киркой от них не сильно-то поотмахиваешься — и в лучшем случае проводишь первые игровые сумерки в на скорую руку вырытой землянке. Все придет с опытом — на месте унылой норы вырастет белоснежная крепость с кучей персонала, вампиры лягут бренными костьми, а сам в буквальном смысле землю жрать будешь.

Концепт игры, несмотря на кажущуюся простоту (по сути, мы имеем переосмысление и соединение в единое целое многих динозавровых проектов от Digger и до Diablo) и первичные ассоциации с Minecraft, оказывается чем-то совершенно свежим и на первый взгляд необъятным, редким зверем неизвестного жанра и повышенной оригинальности. В отличие от золотоносного проекта Маркуса Перссона, строительство и обустройство собственного жилища в Terraria вовсе не является основой всего, хотя без него, и уж тем более на первых порах, придется совсем уж туго. Тяжело выжить в мире, где каждую ночь на волю выползает армия кровопийц, а небо то и дело грозится озариться сияющим и несущим зло всевидящим оком. А уже за крепкими стенами можно почувствовать себя гораздо увереннее, тем более что за этими же стенами тут же пожелают устроиться многочисленные скитальцы, способные оказать посильную помощь по многим направлениям — от лечения до продажи уникальных предметов.

Материалы для строительства своей крепости, равно как и все остальное, достается едва ли не единственным путем: кирку в зубы — и рыть землю. В недрах куча полезного, интересного и даже опасного, но последнее не останавливает: без работы шахтера на полную ставку тут никак и никуда. Внимательные и старательные землекопы будут неминуемо вознаграждены кувшинами с золотом, артефактами и драгоценными камнями, которые пойдут на развитие собственного жилища и закупку новых шахтерских приспособлений. Чем глубже под землю — тем больше опасностей; заблудиться, конечно, не грозит, зато обвалы, завалы, затопления и кипящая под ногами магма поджидают за каждым ударом кирки о твердую породу. И это не считая гигантских слизней, восставших скелетов и прочих порождений недр земных. Хотя с последними разговор короткий — киркой по лбу, из ружья в упор или сверкать пятками до спасительных стен собственного форта.

Успех в потасовке зависит не столько от умения или степени развития параметров (тут их только две — здоровье и мана), сколько от скорости пальцев и умелой комплектации собственного обмундирования. При приятном наборе брони, оружия для артефактов можно без особых проблем разгуливать и по ночам, отстреливая толпы кровососов, а без оного и под землей следует действовать с троекратной осторожностью.

Копаться в земле становится куда интереснее, если заниматься этим не в гордом одиночестве, а присовокупив к игре развеселую компанию друзей и соратников — вместе и крепость строить приятнее, и артефакты искать интереснее, и даже сражаться в вампирами не легче, поскольку в зависимости от количества играющих растет число идеологических противников. Но как бы ни было весело всем вместе и в одной песочнице, все одно через некоторое время дает о себе знать явный недостаток мультиплеера — небольшое количество режимов. А вместе с некоторой логической незавершенностью (Terraria не имеет сюжета и, соответственно, окончания как такового) это ведет к неминуемому удалению игры с жесткого диска. Правда, до этого будут перерыты многие квадратные километры "восьмибитной" твердой породы.

Грызть зубами мерзлый базальт — ну кто сказал, что это не может быть чем-то чертовски увлекательным? Не важно. Terraria доказывает обратное.

РАДОСТИ:

Оригинальный концепт
Приятный мультиплеер

ГАДОСТИ:

Фактическое отсутствие сюжета

ОЦЕНКА:

7.6

ВЫВОД:

Глубокая переработка старинных идей вылилась в оригинальный, заметный и весьма увлекательный проект, зарыться с головой в который — проще простого.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

FIFA 12

Жанр: *футбольный симулятор*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, PlayStation Portable, Nintendo 3DS, iOS*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer*
Мультиплеер: *LAN, Интернет, head-to-head*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или AMD Radeon X1600; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или AMD Radeon HD 3870; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Everyone (6+)*
Официальный сайт игры: *www.ea.com/soccer/fifa*





Осень — время, когда умами владеет футбол. Старт национальных чемпионатов и международных клубных турниров привлекает к себе внимание миллионов болельщиков по всему миру. Разумеется, на фоне всех этих событий лучше всего выпускать футбольные симуляторы, между которыми ведется не менее жесткая борьба, чем между "Реалом" и "Барселоной".

Новая FIFA не должна была стать чем-то особенно выдающимся. По давней традиции, игры этой серии с четными номерами всегда были качественным повторением пройденного в предыдущем году. Поэтому удивительно, что EA Sports создали на базе превосходной FIFA 11 едва ли не совершенно новую игру.

Как ни странно, новая FIFA больше всего похожа отнюдь не на свою предшественницу, а на PES 2011, только сделанный на совесть. Странно говорить это по отношению к игре из серии FIFA, но вам придется забыть все то, чему вы научились в прошлом году. FIFA 12 играется абсолютно по-новому. В первом же матче вы заметите, что в геймплее изменилось практически все. Система пасов (позаимствованная у прошлогоднего PES и серьезно улучшенная), система ударов, анимация всех движений, система столкновений.... Все новшества переплетаются друг с другом, поэтому сложно описать что-то отдельно. Остановлюсь лишь на самых заметных вещах. Например, футболисты теперь не наносят удары и не выполняют подкаты мгновенно. Им требуется некоторое время, чтобы сгруппироваться. Одно только это нововведение в корне меняет геймплей. Фанаты серии FIFA уже давно привыкли, что в этой игре все делается практически моментально. Теперь придется отвыкать. В целом, общая скорость игры немного снизилась, футболисты бегают уже почти как нормальные люди. Далее, мяч больше не держится в ногах игроков, как приклеенный. Они вполне могут потерять его во время дриблинга или неудачно принять после сильной передачи. Отправив своего вингера в спринтерский забег с мячом по флангу, будьте осторожны — игрок может отпустить мяч слишком далеко и загубить атаку.

Из широко разрекламированных разработчиками инноваций обязательно нужно отметить Player Impact Engine — новую технологию, в реальном времени просчитывающую анимацию игроков во время столкновений. Технология просто потрясающая. Любой стык между футболистами, даже мельчайший, просчитывается по всем законам физики, выдавая на выходе соответствующую анимацию. Что уж говорить о столкновениях на большой скорости! Здесь любой симулятор реслинга нервно курит в сторонке. Иногда возникает недостойное желание хорошенько разогнаться и въехать футболисту соперника в ноги просто ради того, чтобы посмотреть, как классная технология заставит его совершить кульбит и смачно шлепнуться на газон.

Еще одной важной новинкой является "Тактическая защита". Если раньше в играх серии FIFA при обороне собственных ворот достаточно было зажать кнопку автоматического отбора мяча и носиться за соперником, пока тот не ошибется, то теперь это столь любимое многими занятие кануло в Лету. Извольте обороняться как в настоящем футболе, и почти полностью самостоятельно, без всякой автоматизации. В FIFA 12 защита своих ворот делится на два этапа. Первый этап — это сдерживание соперника без активных попыток отобрать мяч. Если соперник не ошибается и все-таки подбирается к штрафной, начинается второй этап — активный отбор. Здесь напряжение возрастает до колоссальных показателей. Вам самолично приходится направлять игроков на соперника с мячом вручную и нажимать кнопку отбора в нужный момент. Это очень непросто, ведь нападающие противника не лыком шиты, а неудачные действия ваших защитников легко могут привести к выходу один на один или назначению пенальти. Если же вам все-таки удалось отобрать мяч в штрафной площади, немедленно, *немедленно* выбивайте его подальше! Забудьте о дурной привычке начинать атаку от своих собственных ворот — игроки соперника тут же задавят вас числом и отберут мяч.

Последнее крупное нововведение — "Точный дриблинг". Оно позволяет вашим игрокам буквально на "пятачке" обыгрывать несколько соперников, а также дает дополнительное время на принятие решений. То есть, если раньше обвести противника можно было лишь размашистым финтом, теперь вы можете встать перед защитником на несколько секунд, "качнуть" его, а затем изящно протолкнуть мяч ему между ног и организовать опасную атаку. Либо отпасовать на набегающего партнера — как вам удобнее. Благодаря всем этим нововведениям FIFA 12 становится подозрительно похожа на настоящий футбол. Отыграв пару десятков матчей, вы заметите, что здесь не бывает двух одинаковых голов — такого в серии раньше не наблюдалось, всегда существовали универсальные тактики взятия ворот.

Искусственный интеллект, судя по всему, был полностью переделан с нуля. Компьютерный противник ведет себя абсолютно не так, как в предыдущих играх серии. Угадать, что он сделает в следующий момент, очень сложно. ИИ в FIFA 11 тоже был хорош, но спустя несколько десятков матчей в его действиях можно было заметить некоторую схематичность. В новой FIFA, наверное, такая ситуация тоже возникнет, но еще очень нескоро. ИИ в FIFA 12 имеет большой запас прочности. Ваш покорный слуга сходу выставил максимальный уровень сложности и был унижен в первых трех матчах с общим счетом 17:0. Снизив немного, проиграл еще две встречи, на этот раз 2:0 и 3:0. И лишь на уровне "Профи" сумел выиграть у несчастной "Мальорки" благодаря единственному мячу, забитому с большим трудом на последних минутах. Конечно, в FIFA 12 нужно приноровиться к новому геймплею, но достоинств искусственного интеллекта это не отменяет. Команды-середнячки дают очень достойный отпор, а когда на поле выходят гранды, начинается настоящая феерия.



Судейство серьезно улучшилось по сравнению с прошлым годом. По ходу игры в FIFA 11 вылезали два раздражающих фактора. Во-первых, судьи часто карали желтыми карточками за простой зацеп сзади, от которого пострадавший игрок даже не падал. А во-вторых, рефери постоянно становились на пути мяча, порой убивая на корню самые перспективные атаки. В новой FIFA этого, к счастью, нет. Кроме того, теперь можно по желанию включать игру рукой, отсутствовавшую в прошлом году. Обладая некоторым везением, с помощью этого фола можно с легкостью зарабатывать одиннадцатиметровые, просто нанося удары в скопление защитников в штрафной противника.

Быть Жозе Моуриньо

Режим карьеры также был кардинально переработан. Костяк остался тем же, но изменений в базовую конструкцию внесено немало. Режим менеджера слился с "Be a pro", создав тем самым три варианта карьеры. Вы можете играть только за своего виртуального футболиста, управлять только командой либо заниматься и тем и другим, став играющим тренером.

Прокачка виртуальной звезды по сравнению с прошлым годом шагнула вперед, избавившись от глупых недоработок. Например, в FIFA 11 не удавалось открыть для своего футболиста фирменные бутсы, хотя априори такая возможность существовала. То же самое касалось некоторых достижений, выполнение которых не засчитывалось. Кроме того, определенная часть достижений требовала излишних усилий. Забить десять мячей со штрафных ударов, чтобы открыть ленты на лодыжках — это, мягко говоря, неравный размен. Сейчас достижения делятся на группы, а те, в свою очередь, на подгруппы по 30 пунктов. Сложность достижений в подгруппах варьируется, награда тоже. За первый десяток матчей вы без проблем заработаете ачивменты из большинства легких подгрупп, добавите пару очков к характеристикам и откроете кучу новых бутс. А вот дальше будет сложнее. Чуть не забыл, теперь и в ПК-версии FIFA





можно играть за вратаря! Как ни странно, это довольно весело и занимательно, особенно если выбрать стиль игры "акробат".

Режим менеджера смотрится очень серьезно. Раньше в FIFA при желании можно было на скорую руку симулировать 90% матчей в сезоне, играя только в самых важных. Не назовешь это интересным занятием, но те, кому футбольные менеджеры были не по зубам, с радостью развлекались подобным образом, ощущая себя великими специалистами. Теперь, даже при всем желании, так делать не получится. FIFA 12 заставляет вникать в дела своего клуба и возиться с каждым игроком по отдельности. Футболисты заимели три основных характеристики: физическую форму, запас сил и настрой. С первыми двумя все понятно. Выбор между побегавшим, но все еще бодрым, и отдохнувшим, но вялым игроком нам предлагал PES 2008 несколько лет назад. А вот с настроем все гораздо сложнее. Это уже не банальная система морали, то и дело присутствовавшая в FIFA и PES для галочки. Настрой футболистов может зависеть от множества причин. Конечно, главная из них — наличие / отсутствие игровой практики. Молодые игроки в составе сильного клуба понимают, что они пока не в состоянии на равных конкурировать со звездами, и не очень обижаются, если их сажают на скамью с десяток матчей подряд. Но стоит вам три-четыре матча подряд не выпустить в основе, скажем, Кака — бразилец тут же начнет хандрить. Кому-то больше важна не игровая практика, а успехи клуба. Стоит проиграть пару раз принципиальным соперникам — и чувствительный к поражениям Криштиану Роналду заявит, что он не может быть счастлив в клубе, который перестал побеждать. Газетчики тут же подхватят его слова и разнесут на весь мир, приукрасив все почище бывалых рыбаков. Газетчики упомянуты не случайно — в режиме менеджера появилась неплохо функционирующая новостная система. Здесь постоянно появляются сведения о громких переходах, потенциальных молодых звездах, даже комментарии тренеров к особо спорным решениям арбитров! Причем все эти вещи, как правило, освещаются довольно широко, тремя-четырьмя абзацами связного текста. Разумеется, вам также дана возможность пообщаться с прессой. Сделать это можно перед особо важными матчами. На выбор вам дается несколько вариантов высказываний. Говорить лучше с умом, так как от вашей речи зависит то, с каким настроением игроки обеих команд подойдут к матчу. Можно высказаться метко и по делу, здорово подняв боевой дух своих парней. А можно ляпнуть про соперника лишнего, что придаст ему дополнительную мотивацию (вы бы видели, что со мной сделала "Барселона" после того, как я обвинил ее в "менталитете маленького клуба"!).

В FIFA 12 наконец-то появилась долгожданная возможность регулировать частоту травм, причем не только у своих игроков, но и у игроков соперника. Раньше футболисты очень редко получали повреждения. Иногда можно было отыграть все 15 сезонов карьеры, даже не думая о лазарете. Сейчас можно задать частоту и серьезность травм самостоятельно. К слову, в FIFA 12 тонкой настройке поддается практически все — точность пасов и ударов, дальность отпускания мяча во время рывка, даже натяжение сетки на воротах! Управление в игре по-прежнему настойчиво требует покупки геймпада, но его хотя бы можно настроить в меню, а не через отдельную утилиту. Возвращаясь к травмам, стоит отметить, что при необходимости можно вернуть футболиста в состав с не полностью залеченным повреждением, однако вы сами понимаете, чем это чревато.

Я твой футболист Анжи покупал

Трансферная система была переделана с нуля. Цены на игроков приблизились к реальным, ИИ более агрессивно ведет себя на трансферном рынке, серьезные переходы случаются еще чаще. Своих футболистов можно отдавать в аренду как на весь сезон, так и на половину, а также возвращать их из аренды в любой момент в случае нужды (заплатив неустойку). Также теперь можно разрывать контракты с игроками. Что очень здорово, в начале карьеры все арендные соглашения совпадают с реальными. Например, голландец Ройстон Дренте находится в "Эвертоне", но принадлежит "Реалу", и в карьере это указано. Кроме того, в FIFA 12 хорошо обыгран последний день лета, традиционно считающийся пиком трансферной активности. Последние 8 часов 31 августа разделены на отрезки, во время которых вы еще можете подписать или продать игроков. К слову, FIFA 12 делает ненужной еще одну популярную модификацию для предыдущих игр серии — MiniFace Mod. Теперь футболисты в меню снабжены настоящими фотографиями, а не уменьшенными копиями лиц трехмерных моделей. Правда, фотографии достались не всем, а примерно 85% игроков, но и это тоже хорошо.

Переработана система футбольной академии. В FIFA 12 вы можете нанять до трех скаутов и отправить их в разные страны. Каждый месяц скауты представляют отчет о найденных молодых талантах. Чем дольше они следят за игроками, тем больше о них узнают. Но стоит помнить, что если вы слишком долго будете сомневаться насчет того или иного подрастающего игрока, его запросто может выхватить у вас из-под носа другой клуб. Поэтому с самыми перспективными ребятами стоит подписывать контракт и отправлять их в клубную академию, где вы сможете следить за развитием молодежи лично.

Отдельных аплодисментов EA Sports заслуживает за реализацию такой неприятной, но неотъемлемой части современного футбола, как покупка клубов миллиардерами. Если вы видите в новостной ленте информацию о том, что у какой-нибудь "Сарагосы" появился новый богатый владелец, ждите, что скоро в чемпионате у вас появится новый конкурент, укомплектованный сильными игроками.

Let's FIFA 12!

Напоследок — о технических вещах. О базе игроков, чемпионатов, и клубов говорить особо нечего. Все как раньше. Стоит только отметить пропажу турецкой и чешской лиг.

Что касаемо графики, то тут, как и в FIFA 11, ситуация двоякая. На общем плане игра выглядит симпатично, но картинка немного "замыленная". Система освещения улучшилась, однако все равно не догоняет оную из PES. Крупные планы выглядят замечательно, хотя иногда в глаза бросается излишняя "гладкость" лиц некоторых игроков. При всем этом игру издалека можно-таки перепутать с телетрансляцией, так как превосходная анимация искупает недостатки графики. Кроме того, разработчики вернули в FIFA нормальные повторы, а также добавили крупные планы основных действующих лиц. Почти как в настоящей трансляции.

Звуковая сторона игры получилась также спорной. Англоязычные комментаторы, как всегда, превосходны, и даже тандем русских болтунов на этот раз работает на совесть. Нет, товарищи Розанов и Соловьев все равно часто несут чушь и отпускают дурацкие шутки, но градус идиотизма в их речи заметно снизился. А вот саундтрек в FIFA 12 какой-то блеклый, незаметный. Что-то там играет на фоне — и ладно, ни одна песня в голове не остается.

Разумеется, у FIFA 12 есть серьезная интеграция с онлайном. Часть занятных возможностей игры (создание клубов и игроков, система набора опыта, различные коллективные соревнования) работает только при подключении к серверам EA. Еще один аргумент в пользу покупки лицензии.

FIFA 12 избавилась почти от всех аркадных признаков и продвинула серию по всем фронтам, став чем-то большим, чем просто очередной FIFA. Вау-эффекта она не производит, но удивляет только с приятной стороны.

РАДОСТИ:

Умный ИИ
Реалистичность
Новые системы дриблинга и столкновений
Переработанный режим карьеры
Разнообразие

ГАДОСТИ:

Слабоватый саундтрек
Мелкие шероховатости в геймплее
Спорный внешний вид

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

FIFA 12 — абсолютно новая игра в знаменитой серии футбольных симуляторов. Вряд ли кто-то в этом году обвинит FIFA в повторении пройденного.

Обзор написан по PC-версии игры

Роман Бетеня



ОБЗОР

Hard Reset

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Flying Wild Hog*
Издатель: *Flying Wild Hog*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Serious Sam, Painkiller*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GS или AMD Radeon HD 3870; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 GT или AMD Radeon HD 4870; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *www.hardresetgame.com*

Старых добрых “спинномозговых” шутеров, в которых нужно постоянно бежать вперед, стрелять и крушить все и вся, сейчас днем с огнем не сыщешь: слишком они стали невостребованными, попросту абсолютно никому не нужными. Век Serious Sam и Painkiller прошел, на смену им пришли супермегаблокбастеры наподобие Call of Duty. Однако еще остались компании, для которых основная цель — не нажива, а преподнесение игрокам, заскучавшим по олдскулу, именно того, чего они ждут. Вот только одного такого энтузиазма порой недостаточно.

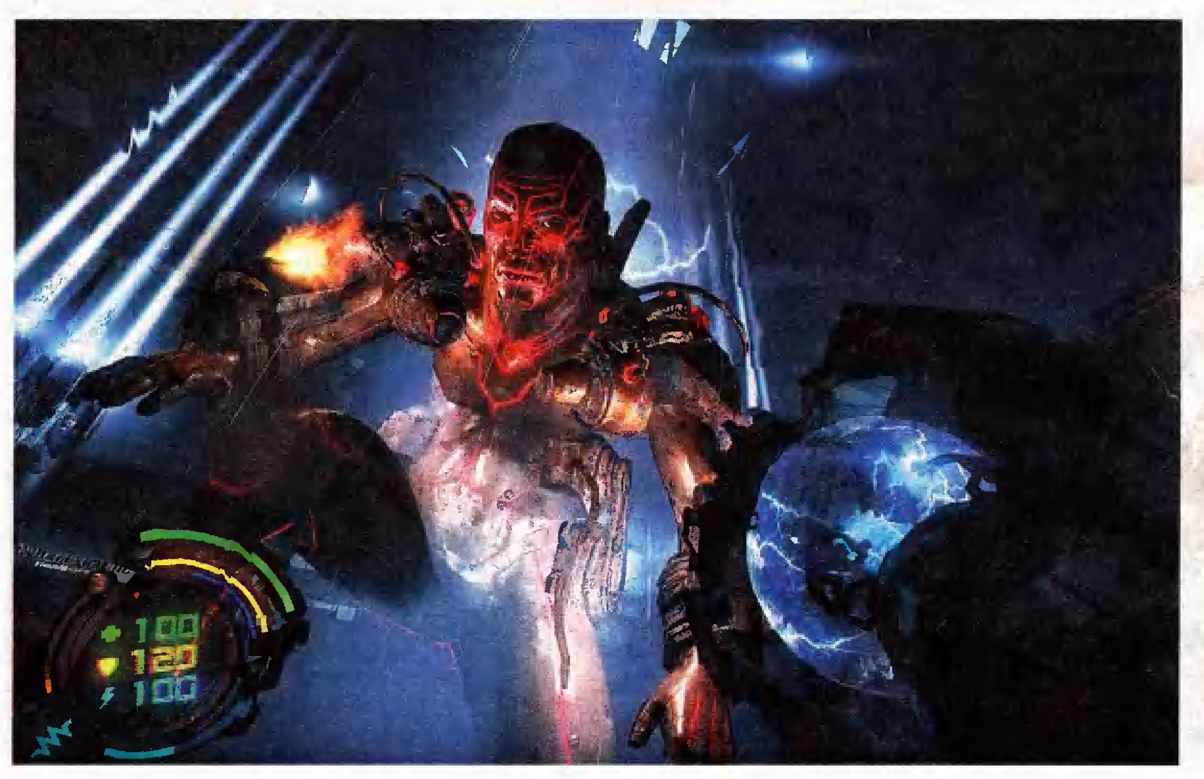


Hard Reset выполнен в модном сегодня сеттинге киберпанка: темная, мрачная, безысходная антиутопия с электрификацией всего и вся и со строжайшим режимом дает о себе знать. Небо застлано грозовыми облаками, ни о каком намеке на солнечный свет не стоит и мечтать. Люди загнаны в свои дома и сидят там, как животные в клетках. В общем, стоит отдать должное разработчикам из Flying Wild Hog: атмосферу они создали с полной ответственностью.

Однако одной атмосферой сыт не будешь — ведь в стрелялках мы ищем именно качественного, добротного шутинга. И вроде все как бы и неплохо, да и все нужное в проекте имеется: беспрерывная пальба, прущие напролом разнообразные супостаты, интересные экземпляры пушек, с помощью которых мы, собственно, этих супостатов и истребляем — однако чего-то все же не хватает.

Игра повествует нам весьма и весьма банальную историю. Будущее, абсолютно несветлое. Искусственный интеллект, изначально созданный людьми, начинает выходить из-под контроля. Роботы и различные механические существа внезапно начинают уничтожать своих создателей — людей. Наш протагонист по имени Флетчер, несущий службу в крупной корпорации, попивает виски в местном пабе, и тут ему сообщают, что роботы в определенном районе города устроили резню. Наш бравый герой отправляется прямо в гущу событий. Собственно, вот и все. Миссии, коих очень немного (игра вышла ну очень короткой), переплетены между собой весьма стильными комиксами, однако кроме эстетического наслаждения никакой пользы они больше не несут — связи между событиями, происходящими в игре, как бы и нет. На протяжении вылазок мы получаем различные задачи, заключающиеся в необходимости установить жучки или в какой-нибудь другой подобной бессмыслице, однако для чего мы все это делаем — не ясно. Видно, разработчики надеялись на крайне высокий интеллект игроков и их способность “додумать” сюжетные события, но факт остается фактом: из пары воспоминаний, приказов и диалогов ничего более-менее путного сложить ну никак не выходит.

Мы уже говорили, что если затрагивать тему игрового процесса, то создатели делали ставку именно на людей, которые испытывают непреодолимую потребность в добротных олдскульных шутерах. Более современному игроку (читай — школьнику-любителю Assassin’s Creed и Call of Duty) игра, скорее всего, не придется по душе. Но это не означает, что взрослое поколение примет Hard Reset с распростертыми объятиями. Вообще, весь геймплей зиждется на формуле “беги + стреляй + собирай аптечки/энергию = получай большой бадабум с горой железа”. Вражеские роботы, представленные всяческими взрывоопасными, тяжелыми и стрелковыми гуманоидами, набегают практически постоянно. Берут они скорее количеством, чем качеством, однако искусственный интеллект все же не является самой слабой их стороной, ибо они при надобности могут, например, уклоняться от выстрелов и бегать зигзагами, тем самым усложняя вашу задачу. В игре имеется целых два (!) босса, но все же для такой маленькой продолжительности и это неплохо. К тому же они таки заставят вас попотеть. Вообще, трудности вызывают не только боссы, но и рядовые роботы. Игра выдалась довольно сложной, так что не надейтесь, что вам удастся быстренько пробежать ее, ни разу при этом не умерев.



Из поверженных железяк выпадают зеленые шарики, восстанавливающие здоровье, а также боеприпасы, энергия и опыт. Имеется два альтернативных типа оружия — классическое огнестрельное и более продвинутое энергетическое. Первое — это всяческие пулеметы и ракетницы, ничего особенного о них и не расскажешь. Второй же тип выглядит несколько интереснее и больше подходит под общую стилистику игры: это оружие, которое использует энергию, которую мы с вам собираем по уголкам здешних уровней (к примеру, пушка, палящая молниями сразу в нескольких болванчиков). Хочется заострить внимание на том, что лучше с самого начала выбрать тот вид вооружения, который вам больше по душе, так как оба типа прокачать до конца полностью не получится. С другой стороны, если вы не хотите иметь абсолютно все пушки из “энергетического” набора, а вполне будете довольны одним-двумя экземплярами, то можете качать и то и другое. У каждого оружия имеется по три особенности, которые можно проапгрейдить — одна, которая служит основным типом стрельбы, и две дополнительные, которые также рекомендуется изучать. Помимо самих пушек, апгрейдить можно и всяческие побочные способности типа режима концентрации, активирующегося в момент, когда наш персонаж близок к тому, чтобы отбросить коньки.

Дизайн локаций выполнен в классическом стиле киберпанка: неоновые вывески, искусственный интеллект, встроенный во всяческие торговые автоматы, ночь и дождь. Уровни по большей части представляют собой линейные коридоры, однако свободные, открытые площадки, на которых найдется место для маневрирования, также имеются. Графика для игры, являющейся чуть ли не инди-проектом (бюджет у разработчиков в сравнении с компаниями-гигантами крайне скуден), выглядит достаточно неплохо, но все же тягаться с современными играми более высокого уровня ей не удается. То же и с аудиочастью: невнятные электронные мотивы во время боя и звуки окружающего мира ничем особенным удивить не могут.

РАДОСТИ:

Отличная атмосфера киберпанка
Низкая продолжительность
Интересные пушки

ГАДОСТИ:

Посредственное техническое наполнение
Бестолковый сюжет для галочки
Однообразие, притворяющееся олдскульностью

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Разработчики из Flying Wild Hog отнеслись к работе очень серьезно, и это заметно: у ребят вышел старомодный и атмосферный шутер, весь такой с претензиями на бешеную динамику и беспрерывность экшена. Однако почему-то всему этому никак не удается удержать игрока у монитора. Кто знает, происходит это от того, что атмосфера киберпанка попросту не подходит данному жанру (ведь в таких играх мы привыкли видеть реки крови и куски мяса, а не какие-то там покореженные железяки), из-за неактуальности жанра в целом или же из-за чего-то еще. Hard Reset, безусловно, найдет свою аудиторию, но вот насколько обширной она будет — неизвестно.

Женя Лазовский

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Менталитет головного мозга наступает

Турецкому переводчику и издателю романа американского прозаика Чака Паланика "Снафф" грозит до трех лет тюрьмы. Роман знаменитого контркультурщика, опубликованный в Турции под названием "Смертельное порно", вызвал бурление менталитета в обществе, а над издательством начался судебный процесс по обвинениям в том, что произведение Паланика несовместимо с ценностями турецкого общества.

В России Набокова и Маркеса пока судить не собираются, так, может, сожгут на костре. РПЦ пошла войной на классические произведения "Лолита" и "Сто лет одиночества". Протоиерей Всеволод Чаплин, уже несколько раз несший "христа головного мозга" в массы, предложил проверить на пропаганду педофилии сие произведения Владимира Набокова и Габриэля Гарсиа Маркеса. Также Чаплин обратил внимание на то, что в России в последнее время активизировалось сторонники так называемого "педофильского лобби": "На двух сайтах примерно одновременно появляются два текста, которые оправдывают педофилию, пропагандируют ее и подготавливают почву к началу дискуссии о ее легализации. Я думаю, что нужно очень серьезно отнестись к этим фактам и ставить вопрос о том, является ли пропаганда преступления сама по себе преступной", — сказал Чаплин.



"Ясная Поляна" для Искандера

Лауреатом российской литературной премии "Ясная Поляна" в номинации "Современная классика" стал признанный, но недостаточно известный в широких кругах писатель Фазиль Искандер. Искандеру присудили премию за роман-эпопею в трех книгах "Сандро из Чегема", впервые опубликованный в сокращенном виде в 1973 году.

Во второй номинации, носящей название "XXI век", премию получила прозаик Елена Катишонок за повесть "Жили-были старик со старухой". Катишонок выбрали из шести авторов, попавших в шорт-лист премии. Помимо нее, на "Ясную Поляну" претендовали Наталья Ключарева, Эргали Гер, Юрий Мамлеев, Дмитрий Шеваров и Ирина Мамаева.

Призовой фонд короткого списка премии составляет 150 тысяч рублей. В пресс-релизе отмечается, что он будет распределен между всеми финалистами. В номинации "Современная классика" шорт-лист не формируется, лауреата определяет жюри.

Релизы

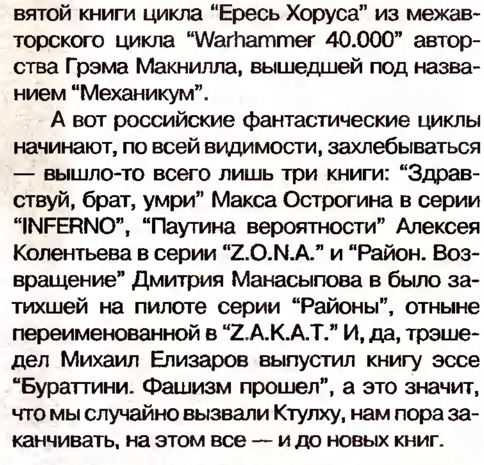
Осенняя пора — пора книжная. И в издательствах это понимают не хуже нас — за первый месяц все еще теплой осени появилось достаточно веских причин обновить свою домашнюю библиотеку. К примеру, тремя броскими переизданиями романов порадовали читателей издатели из "АСТ" и "Эксмо": в первом вышли книги "Везунчик Джим" Кингсли Эмиса и "Рассказ человека, оказавшегося за бортом корабля" Габриэля Гарсии Маркеса, во втором — с нуля переведенная книга Джона Фаулза "Куколка", известная ранее под названием "Червь".

Также можно обратиться к новинкам современного романа — книгам "Небесная подруга" Джоанн Харрис, "Начинается ночь" Майкла Каннингема, "Снесла Баба Яга яичко" Дубравки Угрешич, "Комната" Эммы Донохью и "Любовь с последнего взгляда" Ведраны Рудан. Любителям театра во всех его проявлениях будет сложно пройти мимо переведенной новинки Тома Стоппарда, очень дружного с "Белорусским свободным театром", — пьесы "Рок-н-ролл". Всем библиофилам стоит же взять на заметку крайне любопытные сборники от "АСТ" — коллекцию рассказов нобелевского лауреата Пера Лагерквиста под названием "В мире гость" и собрания романов Генри Миллера под общим названием "Тропик любви" (романы "Тропик Рака", "Тропик Козерога", "Черная весна" и "Под крышами Парижа") да Сидни Шелдона под названием, включившим в себя все четыре представленных романа, — "Истинное лицо. Оборотная сторона полуночи. Незнакомец в зеркале. Узы крови".

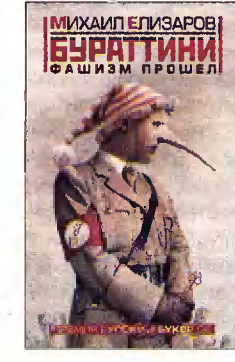
Любителям разнообразных фантастических и детективных историй тоже найдется, чем себя позабавить. Например, свежепереведенным романом Терри Пратчетта "Ночная стража" — шестой книгой подцикла "Городская стража" цикла "Плоский мир" или антологией впервые изданных на русском языке рассказов Артура Конан Дойля, Бертрама Флетчера Робинсона, Редьярда Киплинга, Генри Райдера Хаггарда, Джерома Клапки Джерома и других под общим названием "Шерлок Холмс и не только. Антология". Тем, кому понравились эксперименты с зомби и классикой, стоит обратить внимание на роман "Жуткие приключения Робинзона Крузо, человека-оборотня", имеющий трех авторов — Даниэля Дефо, Говарда Лавкрафта и Питера Клайнза. Перевели еще "свежаки" Дэна Симмонса — роман "Черные холмы", Роберта Маккаммона — роман "Мистер Слотер" и позапрошлогоднюю работу Анджея Сапковского — новеллу "Змея". Совсем уж геймерам можно посоветовать новеллизацию известно какой игры — роман "God of War. Бог войны" Мэттью Стовера и Роберта Вардемана, а также перевод девятой книги цикла "Ересь Хоруса" из межавторского цикла "Warhammer 40.000" авторства Грэма Макнилла, вышедшей под названием "Механикум".

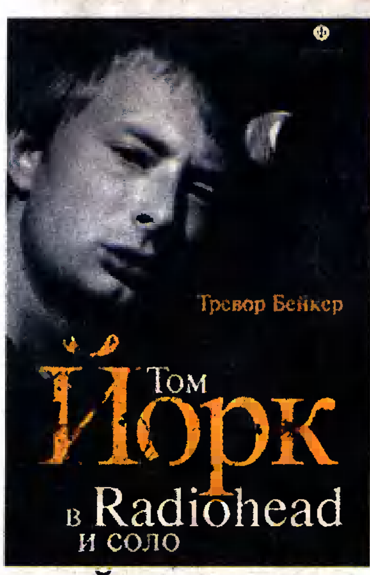
А вот российские фантастические циклы начинают, по всей видимости, захлебываться — вышло-то всего лишь три книги: "Здравствуй, брат, умри" Макса Острогина в серии "INFERNO", "Паутина вероятности" Алексея Колентьева в серии "Z.O.N.A." и "Район. Возвращение" Дмитрия Манасыпова в было затихшей на пилоте серии "Районы", отныне переименованной в "Z.A.K.A.T." И, да, трэшедел Михаил Елизаров выпустил книгу эссе "Бураттини. Фашизм прошел", а это значит, что мы случайно вызвали Ктулху, нам пора заканчивать, на этом все — и до новых книг.











Том Йорк. В Radiohead и соло

Книга: *Тревор Бейкер, "Том Йорк. В Radiohead и соло"*
Издание: *Амфора, твердый переплет, 318 стр., 2011 год*
Жанр: *биография*

Не в пример нашим палестинам, в странах загнивающего капиталистического Запада жанр non-fiction находится и всегда находился если не на гребне волны, то где-то в этом районе. И речь идет не столько о самоучителях вроде "Windows для чайников" и "Секс для девственников", сколько о действительно non-fiction. И в этом жанре различные биографии (или автобиографии, нашлепанные литературными неграми) занимают отнюдь не последнее место по популярности.

Тревор Бейкер — журналист талантливый и в некоторой степени непревзойденный. Главный знаток лондонской клубной жизни (о которой написал не один путеводитель), вряд ли кто-нибудь лучше него ориентируется в британской рок-сцене, да и кого попало на страницах авторитетной газеты The Guardian не увидишь. Броский авторский стиль, отличная осведомленность в трендах и рука на пульсе рок-волны — кому как не ему писать "звездные" биографии. Да так писать, чтобы читать было интересно не только остервенелым гикам, спящим и видящим себя лапающими кумира за правую ягодицу, но и просто любопытным.

Имя Тома Йорка известно не только любителям британской музыки в общем и группы Radiohead в частности, не только меломанам и тем, кто не представляет жизни без гитарных переливов в наушниках, но и людям весьма отдаленным от рок-сцены, иногда любопытства ради включающим какой-нибудь паршивый музыкальный телеканал. Про "радиоголовых" не слышал разве что глухой и последний из трясущих телесами на колхозных дискотеках гопником. Только охват аудитории книги куда меньший — раскошелиться и поставить экземпляр на полочку смогут и захотят только горячие поклонники, когда всем остальным хватит банального "Том Йорк? А, ну это который "кааармааа полиииис"?"

Жизнь у Тома, конечно, любопытная. Любопытная примерно в той же степени, в которой любопытна она у меня, тебя, него и вот у нее еще. Взлеты и падения, переложенные на личностные качества и специфические особенности бытия. Он не носился с ружьем наперевес по Латинской Америке, устраивая мировую социалистическую революцию, и даже не кормил грудью голодающих детей Африки — ну и что? Изложено многое: врожденный дефект глазного яблока, многочисленные переезды и перемены школ without friends, становление On A Friday и та самая автокатастрофа, после которой Йорк начал панически бояться машин. Редкие, неизвестные факты оказываются не к месту — кому интересно, сколько яиц он клал в омлет в первые университетские годы? И вот беда: тем, кто действительно купит книгу — фанатам, она покажется до ужаса знакомой, ничего нового она не раскроет и не расскажет.

Но бывает хуже.

Тревор Бейкер — журналист талантливый, пишет он толково и интересно; так что тут вина лежит наполовину на переводчиках, а на другую половину — на малом количестве действительно интересной информации. Вторая — все эти сопли о прыщавой юности и дразнящихся одноклассниках — в отрицательном значении дополняется первой — слащаво-приторным языком повествования. Заметная стилизация под помесь документальной прозы с вещанием свидетелей и соратников и реалистичного описания происходящего в настоящем времени, но она даже не вызывает любопытства.

На самом деле не совсем понятно, кому нужная такая книга, если поклонники Radiohead и так все перечисленное знают, а не-поклонникам школьные годы Йорка будут попросту неинтересны. Наверное, такую биографическую литературу нужно покупать исключительно для факта обладания, чтобы поставить на одну полочку с лицензионными дисками от Pablo Honey и до The King of Limbs, концертными DVD, в комнате, завешанной постерами Radiohead. Но для этого, наверное, надо быть не вполне здоровым и хотеть от Тома детей. В противном случае это несоизмеримо получаемому кошельком урону.



Пуп земли

Книга: *Венко Андоновский, "Пуп земли"*
Издание: *Азбука, твердый переплет, 320 стр., 2011 год*
Жанр: *мистификация*

Постмодернистская игра — книжная мистификация — македонского прозаика Венко Андоновского выглядит примерно так, как ее предисловие: из чемодана выпадает две книги, стопка стихов и рецензия Андоновского, профессора литературоведения. Все обещает нескучное время в обществе "Пупа земли", и оно, в принципе, будет.

Под конец, немного похихикав над будущими критиками, читателями и самим собой, Венко словно оправдывается, мол, все ошибки прошу зачесть моим литературным героям. И если нелегкой молодости Людвика, превращенной писателем в толковую посткундеровскую метафоричную историю о поражении индивида, слепо выступившего против чудовищной машины государства (из кундеровской же "Шутки", как говорит нам предисловие, позаимствованы имена главных героев, а также, как можно убедиться самостоятельно, стилистика, некоторые пересечения по линии связей персонажей и фон национального искусства), следуя иррациональности собственного бытия, можно простить оплошности, то безудержному, приторному пафосу притчевой истории о Кирилле Философе — нет. Хорошая стилизация языка вышла недостаточно хорошей в смысле удобства чтения, а миниатюрные сайд-сюжетцы со сноской на магический реализм не привлекают своей банальностью.

Или приемом, или задачей Андоновский было рассказать об одном и том же два раза, меняя место действия и стилистику речи, полностью меняя подход в передаче эмоций и информации, полностью сохраняя героев и фабулу (восстание индивида — борьба индивида — поражение индивида — смерть индивида). И если первый рассказ, исполненный приторного пафоса и бессмысленного преобладания неказистой формы над любопытным содержанием, македонцу совершенно не удался, то второй, напротив, вышел цельным, вышел приятным.

Несмотря на то, что прекрасно видно, как Венко пытался (а кое-где и преуспел) соединить разбежавшиеся части романа в единое целое, его постмодернистская игра не удалась в полной мере. А неудавшаяся постмодернистская игра есть игра бессмысленная. А в остальном перед нами неглупый и достаточно увлекательный роман, читать который приятно, а закрывать на последней странице — не жалко.

Слава Кунцевич

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровая клавиатура Logitech Gaming Keyboard G510

Вряд ли можно поспорить с тем, что игровые клавиатуры как отдельный специализированный форм-фактор в последнее время начали все более уверенно завоевывать свое место в мире гаджетов. При этом существуют как гибридные клавиатуры, использующиеся в разное время для традиционного набора текстов и для игр, так и специализированные, выполненные в виде выносного блока. Причем в некоторых моделях имеется возможность замены определенных клавиш, часто используемых в играх, на более прочные и удобные, а избранные клавиатуры комплектуются накладками для быстрого ориентирования в сложных наборах клавиш в различных играх. И наконец, в самых навороченных экземплярах вместо этого имеется целый блок дополнительных игровых кнопок, поддающихся сложному программированию.

вых клавиатур под общей маркировкой "G" от компании Logitech я уже много раз рассказывал на страницах "ВР". Кто бы мог сомневаться, что компания продолжит выпуск оригинальных гаджетов именно с этой, давно запомнившейся профессиональным и простому геймерам, литерой.

Новая комбинированная, или, если хотите, гибридная, клавиатура Logitech Gaming Keyboard G510 является в своем роде объединением двух продвинутых гаджетов этой компании — G13 Advanced Gameboard и G19 Keyboard for Gaming. К слову, полистав подшивки "ВР", вы наверняка найдете их обзоры.

Главным отличием G510 от G13 является, конечно же, ее рабочая функциональность, ведь помимо игровых она имеет самый полный набор обычных клавиш. А вот что касается G19, то тут все обстоит чуть хуже: G510 имеет значительно более скромный информационный дисплей, который не способен воспроизводить сложные изображения. Впрочем, экран G510 все равно весьма прилично справляется со перед глазами игрока все необходимые системные сообщения в играх. Об этом чуть ниже, а пока давайте рассмотрим общий вид Logitech Gaming Keyboard G510.

С первого взгляда на G510 становится понятно, что для ее размещения вам понадобится значительно больше места, чем обычно необходимо для обычной клавиатуры. Причина в том, что в ней используется дополнительный блок фирменных G-кнопок, вынесенный на левую лицевую часть панели, причем для удобства использования они разделены на три секции. Все кнопки традиционно можно запрограммировать на свой вкус, что ускоряет время выполнения игровых команд. Подобный блок уже знаком вам буквально по всем устройствам с маркировкой "G" — от джойстиков и мышек до игровых клавиатур и даже гарнитур. В клавиатуре имеется возможность одновременного нажатия до пяти клавиш для выполнения сложных наборов действий. Кроме того, для этих же целей все клавиши — как игровые, так и рабочие — подсвечиваются, причем, в отличие от многих аналогичных клавиатур, горят именно символы на кнопках; выбрать между синим, зеленым, красным и оранжевым. На каждую из 18 дополнительных клавиш можно назначить три макроса. Таким образом, в некотором роде количество дополнительных клавиш увеличивается до 36 штук. Кстати, макросы можно записать самому прямо во время игры и сохранить их, используя дополнительную кнопку MR.

Из дополнительных органов управления, не имеющих отношения к играм, на клавиатуре можно заметить ролик скроллинга в правой верхней части лицевой панели, выключатель микрофона, наушников и общего звучания, а также клавиши управления мультимедийным проигрывателем. Кстати, микрофон и наушники подключаются прямо к клавиатуре, а для их работы в G510 встроен цифро-аналоговый преобразователь, получающий сигнал непосредственно через USB-порт.

Что же касается всего остального, то в этом плане Logitech Gaming Keyboard G510 ничем не отличается от обычной. Раскладка клавиш вполне стандартная, что позволяет не только играть, но и вполне комфортно работать с текстовыми редакторами, общаться в чатах и на форумах — в общем, делать все то, что вы могли раньше, но теперь — намного более комфортно и даже, как показывает практика, в некоторых случаях более продуктивно. Кстати, этому немало способствует удобная подставка под кисти рук, которая идет в комплекте и пристегивается к клавиатуре прочными защелками.

Вернемся к дисплею. В модели G510, как и в вышеупомянутой G13, конструкторы применили достаточно простой монохромный ЖКИ-дисплей с разрешением 160x43, что позволяет уместить на его экране до пяти строк текста. Предполагается, что данный экран призван обеспечить оперативный доступ к необходимой тактической информации, включая игровые параметры, системные сведения и сообщения от других игроков. Кроме этого, экран способен поддерживать программы голосового обмена Ventrilo и TeamSpeak, которые обычно используются в командных играх. При использовании одной из этих программ на ЖК-экране во время игры будет отображаться имя разговаривающего в текущий момент персонажа, имена пользователей, подключившихся к серверу или отключившихся от него, а также другие полезные данные.

В общем, если вы действительно хотите превратить процесс нахождения за компьютером, будь то повседневная работа или виртуальные сражения в Сети, прослушивание музыки или общение с друзьями, в удобный, то клавиатура Logitech Gaming Keyboard G510 наверняка вам понравится. Она более функциональна и универсальна, чем G13, и при этом значительно дешевле G19.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Веб-камера Logitech HD Webcam C270

Несмотря на все возрастающее на рынке количество ноутбуков и нетбуков, а также планшетов и смартфонов, как известно, оснащенных фронтальными камерами, позволяющими свободно общаться в Сети в видеоконференциях, очень многие пользователи до сих пор не спешат выбрасывать на свалку свои настольные рабочие и игровые десктопы. Потому и процветает рынок больших, широких и, конечно же, плоских ЖК-мониторов. А раз так, то и для веб-камер с удобным замком для крепления на узкой панели таких мониторов местечко всегда найдется. Тем более что такая в прошлом роскошь, как видеоконференции, теперь доступна буквально всем, причем на самых высоких скоростях. Поэтому в последнее время вместе с переустановкой операционной системы клиент Skype все чаще входит в список пожеланий к дополнительно установленному программному обеспечению.

При этом для простого видеообщения часто не требуется навороченный гаджет с кучей возможностей, но приличный внешний вид и высокая надежность по сходной цене все-таки являются одними из основных приоритетов. Потому большинство пользователей, как правило, старается экономить на веб-камерах, удовлетворяясь самой простой пикселизированной и зачастую не всегда резкой картинкой, зато буквально за копейки. Однако есть и такие, кто, поддаваясь модным технологиям, стремится выбирать камеры с поддержкой стандарта HD (720p) или даже FullHD (1080p). Такие, как, например, героиня данного обзора — веб-камера Logitech HD Webcam C270.

Надо признать, что данная модель, по сути, является самой младшей из обширной новой линейки камер с литерой HD. Есть еще камеры C310, C510 и C910 с возможностью создания видео в формате FullHD и оптикой от Carl Zeiss, однако стоит последняя около 100 у.е., и к тому же в таком формате она просто снимает — в видеоконференциях вы будете общаться исключительно в 720p. Так что если вы приобретаете веб-камеру исключительно как "веб", то для этой цели вам прекрасно подойдет и самая младшая вариация за 40 у.е., о которой сейчас и пойдет речь.

Итак, дизайн камеры Logitech HD Webcam C270, пожалуй, самый простой не только из всей вышеперечисленной "компании", но и из большинства существующих сегодня обычных веб-камер вообще. Впрочем, это не значит, что качество пластика, который используется в материалах C270, в чем-то хуже. Марка Logitech такого себе никогда бы не позволила.

Широкая головка с глазком объектива в одной плоскости крепится на основании, которое, в свою очередь, состоит из двух частей, составляющих подвижный угол. Внутри последних имеется две резиновые подушечки, предотвращающие скольжение камеры на верхней грани ЖК-мониторов. Таким образом, если правильно согнуть все три части конструкции, вы можете установить камеру и на монитор, и на стол. Правда, на столе она все-таки будет скользить, но это только на руку, ибо в таком варианте установки камеру придется направлять, а головка с объективом только "кивает" — и никак иначе.

Помимо линзы объектива и сигнального светодиода, показывающего, включена камера или находится в неактивном состоянии, на лицевой панельке имеется простой микрофон, позволяющий не зависеть от гарнитуры. Подключается камера стандартным кабелем USB, один конец которого намертво присоединен к головке с объективом.

Что касается сенсора, то, несмотря на то, что у Logitech HD Webcam C270 он самый слабый из всех вышеупомянутых камер, он все равно позволяет получить вполне приличную картинку с разрешением, эквивалентном трем мегапикселям. Правда, есть одна оговорка — с программной интерполяцией, а значит, для ее работы понадобится специальный софт, что идет с камерой в комплекте. Зато при помощи еще одной фирменной программы Logitech Vid HD, как раз и осуществляется поддержка видеовызовов в формате высокой четкости — 1280x720 пикселей, на что пока способно лишь малое количество веб-камер. Такую картинку вполне можно развернуть на весь ваш широкоформатный монитор, и она очень удобно расположится на нем без противных черных полос по бокам. Кроме того, камера имеет сертификат Skype и поддерживается всеми основными клиентами для видеозвонков, включая Yahoo! Messenger, Windows Live Messenger и Gmail Voice and Video Chat.

И, как я уже упоминал, невысокое разрешение сенсора Logitech HD Webcam C270 в данном случае оправдывается ценой — немногим более 40 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Трехкомпонентная акустическая система Logitech Speaker System Z523

Бывает довольно любопытно наблюдать, как производители балансируют на грани, стараясь “и рыбку съесть, и червячка не замучить”. Казалось бы, уже все интересные формы, которые вообще можно придумать, “вылизаны” со всех сторон. Я, конечно, не имею в виду ультрадорогую акустику класса hi-end, создающуюся чуть ли не в единичных экземплярах, — там еще много простора для фантазии дизайнеров, тем более что бюджет позволяет. Я про серийный выпуск бюджетной и не очень акустики, которой наполнили прилавки магазинов различные компании. И если одни предпочитают создавать простые и удобные в производстве деревянные “кубики” различной мощности, то периодические эксперименты небольшого числа контор, умудряющихся втиснуть в оригинальный корпус сателлитов и сабвуфера не только отличное звучание, но и вполне разумную цену, не могут не радовать. Так можно оценить появление новой активной трехкомпонентной системы Speaker System Z523 от захватившей данный номер своими новинками компании Logitech.

И если камеру и клавиатуру, описанные в соседних обзорах, нельзя назвать “горячими пирожками”, ведь они уже успели показать и неплохо зарекомендовать себя среди как простых пользователей, так и тематических СМИ, то комплект Logitech Speaker System Z523 появился у нас буквально на днях. Чему я, признаться, очень рад. Нечасто случаются такие подарки.

Первой и, пожалуй, самой главной особенностью этой акустики в плане ее появления на свет вообще можно назвать тот факт, что Logitech в очередной раз пошла на эксперимент и выполнила свою новую модель не в любимом черном, а в довольно редком для нее, компании, белом цвете. Насколько я помню, модели белой акустики от этого производителя можно буквально пересчитать по пальцам, когда черной — сколько угодно. Однако, помимо оригинальных форм и смелых экспериментов, отличительной чертой акустики данного производителя всегда являлось еще и достаточно высокое качество звучания даже довольно бюджетных акустических систем. Logitech Speaker System Z523 не оказалась исключением и начинает удивлять уже с первого взгляда.

Впрочем, для начала — комплектация, которая оказалась достаточно скромной: Комплект поставки системы таков: сабвуфер, два сателлита, отдельный кабель питания и небольшой мануал. Как можно сделать вывод, акустика Z523 все-таки бюджетная, ведь даже отдельный кабель для присоединения системы к компьютеру не предусмотрен.

Сабвуфер имеет габариты 25x23x24 сантиметра, что не слишком много и не слишком мало, так что уже вам решать, куда его поставить. Можно и на пол, тем более что днище сабвуфера оснащено ножками, а все органы управления системой, включая ручку громкости и регулятор баса, разместились на правом сателлите. Сами же колонки всего на несколько сантиметров уступают сабвуферу: 20x9x13 сантиметров.

Все компоненты оформлены гармонично и качественно. Комбинирование черного цвета динамиков и белого корпусов сабвуфера и сателлитов оказалось очень удачным и, в принципе, беспроигрышным решением. Система смотрится не только более контрастно и стильно, в отличие от черной версии, но и значительно дороже, чем за нее просит производитель.

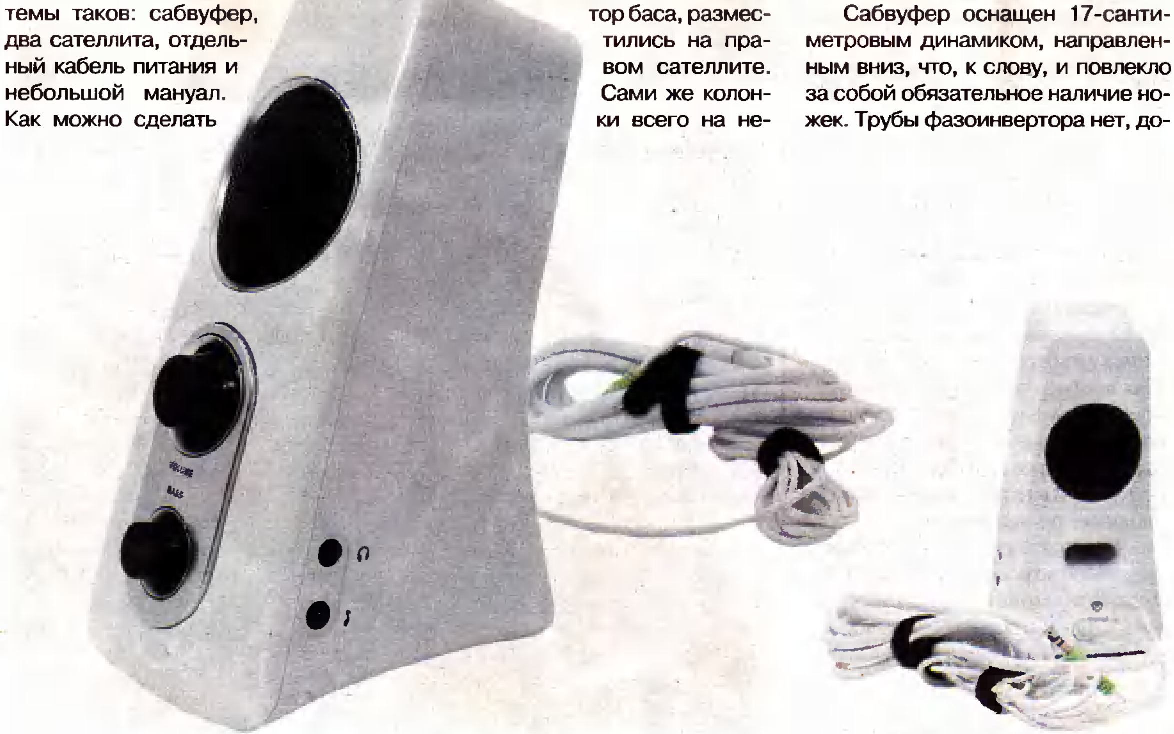
Сабвуфер оснащен 17-сантиметровым динамиком, направленным вниз, что, к слову, и повлекло за собой обязательное наличие ножек. Трубы фазоинвертора нет, дополнительным усилителем средних и низких частот является большая мембрана на лицевой стороне сабвуфера. Такое решение уже довольно давно показало себя с отличной стороны, и потому компания вполне справедливо применяет его почти во всех своих сабвуферах для мультимедийной акустики для домашнего использования. Интересно и то, что небольшими мембранами, которые я изначально принял за еще одни динамики, и компенсационными трубами фазоинверторов снабжены оба сателлита системы. И если наличие фазоинвертора уже не новость для такого рода колонок, то мембрану, честно говоря, на сателлитах я вижу впервые. Видимо, именно таким образом и реализуется эффект “звук вокруг”, о котором упоминается в перечне особенностей системы на сайте Logitech.

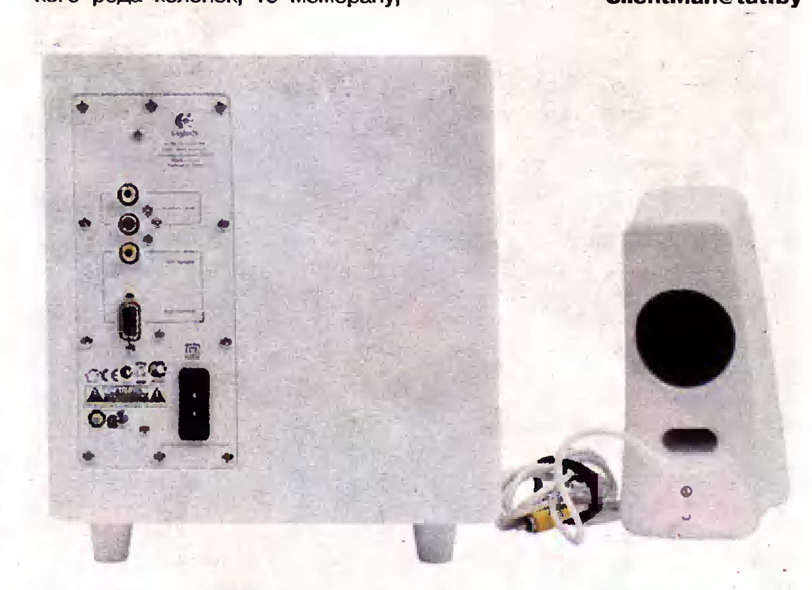
Для большей универсальности система Z523 оснащена встроенным двойным RCA-портом на задней стенке корпуса сабвуфера, а также двумя 3,5-миллиметровыми разъемами на боковой стенке правого сателлита для подключения наушников или еще одного источника звука вроде карманной игровой консоли, DVD-плеера или любого другого аудиогаджета с аналогичным разъемом.

Учитывая многолетнее знакомство с продукцией данного производителя, качество звучания Z523 для меня не оказалось каким-то удивительным. Как и любая акустика от Logitech, Z523 проигрывает музыкальные треки очень приятно и качественно. Плотные низкие частоты сабвуфера почти никогда не входят в дисбаланс со средними и высокими частотами, исходящими из сателлитов. Очень хорошо акустика показала себя в воспроизведении фильмов и звукового сопровождения в играх. В плане музыкальных жанров классика, рок и R'n'B звучат вполне добротно. Что касается мощности, то, признаться, на первый взгляд, значение в 40 Ватт показалось мне не слишком большим, однако, учитывая габариты системы, можно понять, что это оптимальный вариант — чтобы звучать качественно и без искажений. Более того, тестируя систему с гоночными симуляторами, могу сказать, что Logitech Speaker System Z523 даже потрясает. Почти буквально. При большой и даже не максимальной громкости стол буквально подпрыгивает от ударов вашего автомобиля о препятствия или от грохота взрывов и выстрелов. Я уже не говорю о вибрации при озвучке рева двигателей.

Итог: Грамотно спроектированные корпуса сателлитов и сабвуфера, удобное управление, умеренная универсальность и отличное звучание. По мощности систему сложно назвать рекордсменом, однако для небольшой комнаты и не слишком больших запросов она вполне сгодится.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by





НОВОСТИ КИНО

Фокус Харрельсона

Актер Вуди Харрельсон сыграет гипнотизера Меррита Осборна в следующей картине Луи Летерье "Сейчас меня видно". По сюжету, его герой, бывший придворный фокусник королевы Англии, вынужден бежать в Лас-Вегас, где он присоединяется к команде таких же, как он, фокусников. Только вот помимо развлечения публики эта "Четверка всадников" (а именно так компания себя величает) промышляет еще и грабежами банков...



Помимо Харрельсона, в фильме также задействованы Айла Фишер, Морган Фримен, Марк Руффало и популярный ныне Джесси Айзенберг. Сценарием занимается один из авторов киношного "Принца Персии" Боаз Якин, продюсирует ленту неразрывная парочка Роберто Орси и Алекс Куртцман. Съемочный график не оглашается.

Рекрут небесного воинства

Молодой, но весьма перспективный актер Каллэн МакОллиф, засветившийся в фильмах "Я — Четвертый" и будущем "Великом Гэтсби" База Лурмана, присоединился к команде библейского эпика "Потерянный рай", постановкой которого занимается режиссер Алекс Пройас. Напомним, что грядущая картина будет экранизацией одноименной поэмы Джона Милтона, сдобренной знатным размахом экранного действа. МакОллиф на экране перевоплотится в одного из небесных воителей — правителя Солнца, архангела Уриила. Компанию ему составят Кейси Аффлек, играющий архангела Гавриила, и Бенджамин Уокер, которому предстоит возглавить божье воинство в роли Михаила. Антиподом добрым парням в лице Сатаны выступит Брэдли Купер. Когда развернется эпическое противостояние, да еще и снятое в формате 3D, пока говорить рано — никакие сроки не оговариваются.



Откроется ли Академия?

Тот факт, что экранизация монументальных трудов классиков той или иной области литературы является делом весьма рисковым и редко когда оправданным, похоже, нисколько не останавливает Голливуд от попыток наложить свои руки на легендарную сагу "Академия" ("Foundation" в оригинале) писателя Айзека Азимова. Помимо уже два года как приписанного к экранизации режиссера Роланда Эммериха, студия Sony задействовала сценариста Данте Харпера для адаптации истории. По какой конкретно книге будет сниматься фильм, пока неизвестно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что кинематографистам предстоит решить крайне непростую задачу. Ведь "Академия" состоит из множества частей, каждая из которых разворачивается в разные временные периоды с участием совершенно разных персонажей. Уместить всю эту масштабную вселенную в одну ленту вряд ли возможно в принципе, так что тут видятся два варианта: либо киношники превратят "Академию" в большую серию, либо нас ждет лишь поделка "по мотивам", как то было с "Я, робот", весьма неплохим фильмом, в котором от Азимова остались лишь намеки.

Но мы будем надеяться на лучшее и ждать дальнейших новостей о столь интригующем проекте.

"Смертельная битва" все-таки состоится

И хотя об этом все и так давным-давно если не знали, то как минимум догадывались, теперь студия Warner Bros. разродилась официальным подтверждением: да, новая версия популярного сериала "Смертельная битва" действительно получила зеленый свет. Как и предполагалось ранее, постановкой проекта займется все тот же Кевин Танчароэн, а сценарий вышел из под пера пока что малоизвестного сценариста Орена Узила. Сам сюжет перезапуска не раскрывается. Известно, что основную работу по производству фильм взвалили на студию New Line Cinema, а съемки планируется начать уже в начале 2012 года.

Пока что о новом видении "Смертельной битвы" можно судить лишь по восьмиминутной короткометражке "Возрождение" да веб-сериалу "Наследие", которыми Танчароэн, в прошлом поставивший лишь несколько музыкальных фильмов, пытался доказать студии свою профпригодность. Также стоит отметить, что вся пачка задействованных актеров во главе с Майклом Дж. Уайтом в итоге переберется и в полный метр.

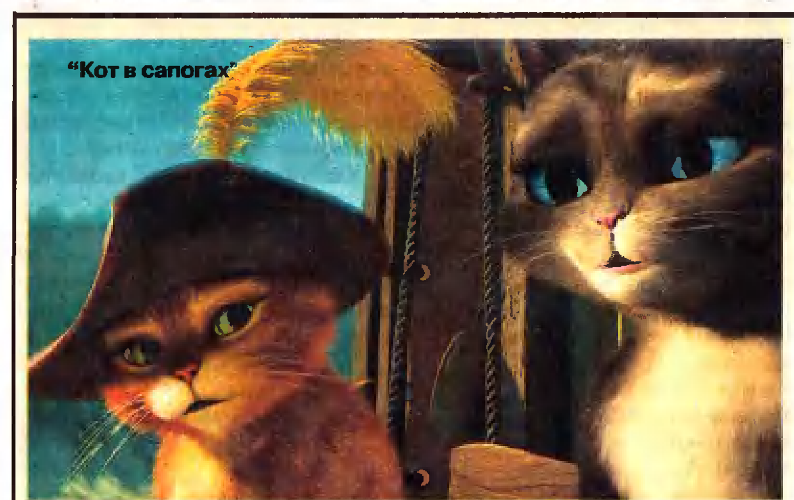
Возвращение в обитель

Пятая часть "Обители зла" набирает обороты на пути к релизу, а актерский состав пополняется новыми именами. Помимо вполне ожидаемых Миллы "Куда-ж-безнее" Йовович, Сиенны Гиллори, Бориса Коджо и Шона Робертса, что сыграл в квадриквеле Альберта Вескера, список задействованных лиц красуется "внезапными" именами Колина Сэлмона, Мишель Родригез, а также недавно присоединившихся к ним Кевина Дюрана и Одеда Фера.

На самом деле, учитывая, что в сюжетном плане пятая часть напрямую продолжит историю четвертой, подбор актеров выглядит, по меньшей мере, странным. И если Дюрану предназначена роль главы сопротивления мегакорпорации Umbrella, с которым будет сотрудничать Элис в исполнении Йовович, то появление Фера, Сэлмона и Родригез вызывает вал вопросов, поскольку их персонажи в прошлых частях вполне успешно и основательно склеили ласты. Зато весьма колоритной семейке Рэдфилдов (Венворт Миллер и Али Лартер в обычной жизни) в продолжении места не нашлось, по крайней мере — пока что. Хочется верить, что режиссер и по совместительству сценарист Пол Андерсон сможет адекватно объяснить столь интересные явления.

Съемочный график "Обители зла 5" пока не утвержден.

Алексей Апанасевич


"Кот в сапогах"


"Мушкетеры"

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели. Много лет с вами каждый месяц "Наша почта". В ней почти ничего не менялось, хотя электронная почта заменила бумажные письма на листах в клетку, менялся почтальон, изменились игры, переживала самые разные периоды газета. Сегодня "Почта" снова превратилась в ту небольшую рубрику, какой она была десять лет назад. И вряд ли станет больше в ближайшее время. Похоже, совсем немного осталось писем без ответа, и работа почтальона скоро будет окончена.



[bloodfess]

Доброго времени суток, уважаемые. Надеюсь у всех все в порядке. Все живы, здоровы и у всех отличное настроение.

Доброй осенней ночи.

Всех с наступившей осенью. Хотя, скорее всего школьники и студенты не очень ей рады. Учеба как-никак.

Зато как рады те, кто уже отучился!

Выдался на работе свободный промежуток времени, вот решил сесть написать письмо в редакцию моей любимой газеты (единственной газеты которую я читаю). Сразу хочу предупредить, написанное в это письме является чисто моим личным мнением, так что все вправе не согласится со мной.

Итак, недавно меня посетила такая мысль, почему большая часть старшего поколения (тем, кому сейчас 40-70 лет и старше) отрицательно относится к компьютерным играм и проведением времени за компом в целом. Я брал на примере своих родителей, бабушек, дедушек, тетей, дядей и т.п. Ровно, как и на примере большинства своих друзей. Я сам очень люблю поиграть. И играю довольно таки давно и много. Особенно раньше, сейчас-то уже и времени меньше и игры реально качественные выходят нечасто. Но я все равно регулярно покупаю (скачиваю) и играю ту или иную игруху. (с нетерпением жду Дьяблу 3 и следующую часть старика "Heart of swarm"). И всегда со стороны взрослых слышу: "Вот, что вы там все находите в своих игрульках, только зря время свое тратите, проку от игр никакого, там же нет ничего полезного или поучительного и т.д. и т.п.". Ну и всегда в таком плане. Хотя мое мнение, что даже из игр можно получить, что-нибудь полезное. Те же квесты, например, помогают ведь развивать мышление, логику, память и прочее?? Помогают. Ну, про тренировку реакции в шутерах я, наверное, промолчу =). Да или же просто банально снять напряжение после рабочего или учебного дня. Запустил там Alien shooter или Сэма, которого все зовут серьезным, побегал часок другой, порубил несколько сотен или тысяч монстров в мелкую капусту и напряжение снято. Или такое тоже наверняка многим приходилось слышать "чем зависать на экране сходил бы лучше на улицу или книгу почитал, глаза портишь только". Хотя опять же, я регулярно не менее 3-4 раз в неделю, хожу гулять либо с друзьями или с девушкой, да и книги читаю каждый день перед сном и по дороге на работу. Возможно тут дело в том, что у них (наших родителей, бабушек ....) ничего этого не было, были только книги, прогулки на улице, дискотеки в так называемых клубах, не знаю, что там еще. В общем, я думаю, что и им кажется, что все эти игры и прочее, пустая трата времени. Наверное. Для многих из нас (тем, кому 10-30 лет) поиграть на комп — это как для них, скажем, посмотреть новости или почитать книгу. Вот, что плохого в том, если люди проводят свое время за играми? Да, возможно это приносит меньше пользы чем, например, чтение книг, просмотр новостей и т.п. Но ведь это просто банальный интерес. Если человеку интересно играть, а не ходить по музеям, пусть играет. Опять же сейчас после работы обычно почти сразу прихожу и сажусь за свой комп. И стабильно пару раз в неделю слышу недовольные реплики родителей. Мол "что больше заняться нечем". Честно говоря, меня это напрягает. Ну, если я получаю удовольствие, просиживая свое свободное время за играми, фильмами, или просто в интернете, то поему бы мне не сидеть там. Сколько раз я им пытался объяснить, да толку от этого не много.

Вот такие мысли мне захотелось изложить в своем письме.

Человек — не робот. Он не только работает, приносит пользу, делает полезные дела. Иногда он делает вещи, сам не зная зачем. Просто он не может их не делать. Вот никто не знает, зачем люди спят (хотя гипотез масса), но все спят. Также все развлекаются, хотя развлечение часто ничем не отличается от полезного дела, кроме как тем, что оно бесполезно.

Игры — это развлечение. Если вы это осознаете — у вас не будет проблем хотя бы с близкими. Ваши враги могут спеть песню про зависимость и наркоманию — но она уже давно никого не трогает. Настоящие проблемы появляются, если вы считаете игру полезным делом. Тут-то любой вам шутя придумает сто тысяч дел полезней вашего. И поспорить не получится, придется капитулировать и пойти на кухню чистить картошку.

А вообще, конечно, не в играх дело. Просто старшие всегда любят воспитывать младших.

З.Ы. Как обычно порадовала последняя рубрика "в десятку", жду следующей. В целом газета как обычно радует (на то, наверное, и название). Будут забредать какие-нибудь мысли в голову, напишу, если не полению.

Обязательно пишите.

З.Ы.Ы. В последней нашей почте, в адресе уважаемого Почтальона ошибочка =). Вместо anuriel@anuriel.com написано anuriel@auriel.com ну ничего страшного кто знает, тот письмо отправит туда куда надо.

Как так? Ужас какой! Настоящий адрес почты — только с двумя словами anuriel. Не верьте подделкам!

С уважением bloodfess.

Всего наилучшего!

[Becker]

Здравствуйте, ВР.

Здравствуйте!

Читаю Вашу газету и почту около 4-х лет. Никогда бы не подумал, что когда-нибудь напишу Вам. Так думал до тех пор, пока не прочитал обзор Славы Кунцевича "Tropico 4".

То, что Слава имеет собственное мнение на написание обзоров, знаю давно. Когда-то они получаются отличные, когда-то не очень. Но этот обзор просто шедевр! Такой иронии и сарказма по поводу " стабильности в нашей сильной и процветающей Беларуси" давно не читал. (Приходит на ум разве что статья Николая Халезина (руководитель Свободного театра Беларуси) "Письмо Саше".) Огромное спасибо Славе. Приятно знать, что в Беларуси есть свободномыслящие люди, высказывающие свою точку зрения, несмотря на то, понравится она кому-то или нет.

Хочу также поблагодарить редакцию ВР, за то, что напечатали этот обзор, не побоялись. Хотя чего там боятся! Наши службы охраны диктатуры ВР не читают.

Жыве Беларусь!

Игры иронизируют над действительностью, вот и мы ничем не хуже. И Славе, и редактору очень приятно было получить вашу похвалу.

***

Всего доброго! "Наша почта" всегда будет ждать ваших писем.

Anuriel
anuriel@anuriel.com

О КИНО В КИНО

Премьеры октября:

"Заражение", "Ромовый дневник", "Меланхолия" и пр.

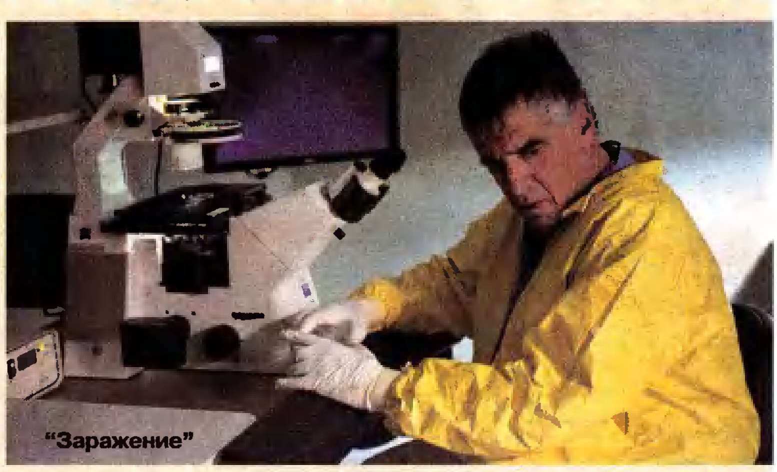
Осенний минский прокат, несмотря на холода и повсеместную прогрессирующую флегматичность увядающего мира, все еще продолжает бойко цвести и при этом усердно благоухать. После относительного разнообразия сентябрьского проката, расщедрившегося аж на показ для одичавших белорусских киноманов околофантастического триллера Педро Альмадовара, в октябре УП "Киновидеопрокат" пошел в совершеннейший разнос.



"Живая сталь"



"История дельфина"



"Заражение"

В списке премьер внезапно материализовалась давно обещанная рефлексивно-катастрофичная драма "Меланхолия" фон Триера, замаячили на афишах плакаты с фильмом-катаклизмом Стивена Содерберга "Заражение" и долгостроем-экранизацией повести Хантера С. Томпсона "Ромовый дневник". Для зрителей, которым чужды визуальные излияния и алкогольная философия, тоже найдется, чем заполнить свой досуг. В столичных кинотеатрах намечается парад-алле состоятельного фантастического кино: стальной мордобой с рафинированной моралью Шона Леви "Живая сталь", оживленная Полом Андерсоном с помощью эстетики стимпанка экранизация классических романов Александра Дюма "Мушкетеры", безыдейный приквел культового хоррора "Нечто" Джона Карпентера и многообещающая остросюжетная картина Эндрю Никкола "Время". Кроме того, дуэт анимационных фильмов не оставит не у дел в этот раз даже семейную аудиторию, так что в октябре каждый желающий найдет себе кино по вкусу. Ну а теперь — к делу.

Первый прокатный уик-энд 6 числа долбанет по публике снарядом из арт-хауса и мейнстрима. Датчанин-провокатор фон Триер расскажет историю о неминуемом столкновении Земли с таинственной планетой Меланхолия, в то время как Хью Джекман в фильме **"Живая сталь"** будет в качестве боксера-неудачника тренировать ржавеющего робота к выходу на бойцовский ринг. В этот же четверг вместе с главными лидерами проката стартуют проекты поскромнее: тепло принятая прессой за рубежом семейная мелодрама **"История дельфина"** Чарльза Мартина Смита, обещанный в сентябре релиз хоррора Троя Никси **"Не бойся темноты"** и микробюджетная комедийная мелодрама с Кейт Хадсон и Гаэль Гарсией Берналем **"Главное — не бояться"**.

С второй декады месяца начнется показ пандемической драмы **"Заражение"** Стивена Содерберга, в которой разные по характеру и месту проживания герои попытаются выжить в борьбе с разбушевавшимся в одночасье смертельным вирусом. Где-то рядом, в соседнем 3D-зале, будут показывать крайне осовремененную интерпретацию **"Мушкетеров"**, в которой Пол Андерсон в очередной раз снял смачный экшен во главе со своей супругой Миллой Йовович. Также для ознакомления будет предложена дебютная картина Константина Буслова **"Бабло"**, снятая в жанре криминальной иронии.

Самой, безусловно, интересной для зрителя станет третья неделя октября, когда на выбор будет предложено сразу пять проектов. Из ужасов будет триквел бытового мокьюментари **"Паранормальное явление 3"** о злобном полтергейсте и интригующий бюджетный приквел культовой картины Джона Карпентера **"Нечто"**. Ценителям игрового кино удастся урвать просмотр экранизации произведения основателя гонзо-журналистики Хантера Томпсона **"Ромовый дневник"**, а при желании еще и спортивную драму **"Человек, который изменил все"** по сценарию оскароносного автора Аарона Соркина, в которой Бред Питт в роли тренера бейсбольной команды попытается вывести свою никудышную команду в ранг чемпионов. Для публики младшего школьного возраста будет показан стереоскопический анимационный фильм **"Морская бригада"**, снятый по голливудским лекалам малазийскими подражателями.

Завершит прокатный месяц 29 числа два достойных внимания проекта. Для фан-зоны зеленого огра будет показан спин-офф, посвященный сугубо персоне саркастичного товарища Шрека, — **"Кот в сапогах"**. Интересующимся научной фантастикой будет предъявлен проект **"Время"**, снятый автором **"Гаттаки"** и **"Шоу Трумана"** Эндрю Никколом. Картина расскажет о недалеком будущем, в котором богатые люди перестали стареть, а бедняки батрачат в гетто для заработка пары лишних часов своей драгоценной жизни. На этом все. До встречи в ноябре!

Тарас Тарналицкий

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

Пост-апокалиптический ретрофутуризм

Жанр: *ролевая игра*
Платформы: *PC, Mac*
Разработчик: *Black Isle Studios*
Издатель: *Interplay Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *Wasteland, Fallout 2, серия Jagged Alliance*
Мультиплеер: *отсутствует*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 90 МГц; 32 Мб ОЗУ; видеокарта SVGA с поддержкой DirectX 5.0 и 16 Мб ОЗУ; 600 Мб свободного места*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Дата выхода: *30 сентября 1997 (15 февраля 2008 в СНГ)*
Официальный сайт игры: *www.interplay.com/games/fallout*

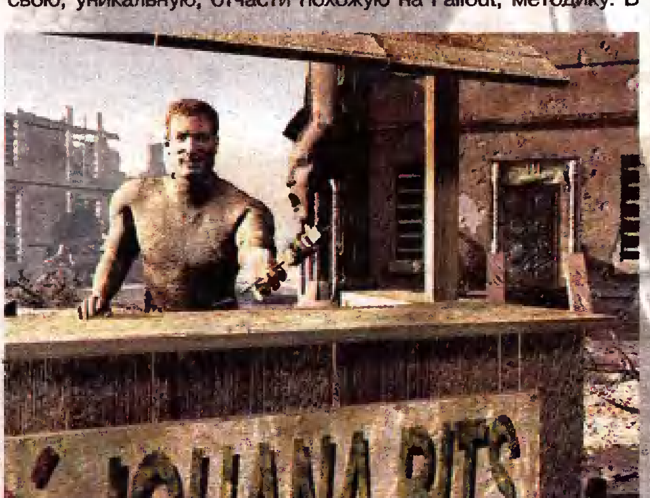
Fallout — знаковая игра для своего времени в частности и индустрии в целом. Даже сегодня не зазорно вставить диск с ней в дисковод, чтобы проникнуться атмосферой постапокалипсиса, чарующими звуками пустоши, побыть в обществе, отброшенном на тысячелетия в социальном развитии. Fallout — тот редчайший феномен, в который играли десять лет назад, играют сейчас и будут возвращаться к нему еще через много лет. С каждым годом игра не устаревает, не покрывается пылью забвения, не уходит в прошлое. Наоборот, несмотря на графику, местами неудобный интерфейс, высокий порог вхождения и уровень сложности, множество игроков по всему миру снова и снова отправляются в путешествие по бескрайним просторам радиоактивной пустыни. Некоторые впервые открывают для себя мир постапокалипсиса, где на каждом шагу поджидает опасность, будь то рейдер или рад-скорпион. Мир, где человек остался человеком — алчным, порочным, жестоким. Где низко ценится честность, правила морали и этики, где Дарвин был бы счастлив: выживает сильнейший, любой ценой.

Игрок вправе жить по страшным законам отточенного до блеска механизма безжалостности и варварства, ставя личную выгоду превыше всего и покидая за собой лишь слезы и трупы невинных. Или же, напротив, стать лучом надежды для погрязшего в пучине бесчеловечности мира, отдавая последний кусок хлеба обездоленным и помогая нуждающимся, не требуя ничего взамен. В Fallout нет сложных моральных дилемм, все предельно ясно и понятно, даже система кармы имеется. Но из-за очень правдоподобной гнетущей атмосферы безнадежности каждый выбор дается с трудом — ты всегда знаешь, что если подсобишь кому-нибудь, то непременно получишь слова благодарности, а иногда и скромное вознаграждение, однако, сделав нечто ужасное, выручишь не в пример больше, но уже за счет наивных обывателей. И магия Fallout заключается в том, что, если совершишь аморальный поступок в виртуальном мире, совесть будет мучить уже в мире реальном, несмотря на тот факт, что NPC в игре — лишь жалкое нагромождение спрайтов. А подарить такие эмоции, прямо скажем, может не каждая трехмерная игра.

Жемчужина пустоши

Прообразом Fallout считается вышедшая десятью годами ранее Wasteland от все той же Interplay Entertainment, находящейся тогда еще под крылом Electronic Arts. Игра использовала злободневную тематику холодной войны. По сюжету, США и СССР в середине XXI века все-таки развязали ядерную войну, в которой не осталось победителей и проигравших. Вся поверхность Земли превратилась в выжженную радиацией пустошь, немногочисленные выжившие пытаются уцелеть в неприветливом мире, параллельно отстраивая цивилизацию заново. Игроку дается роль командира отряда пустынных рейнджеров, исследующих окрестности Лас-Вегаса.

Хоть номинально Wasteland не является первой игрой в постапокалиптическом сеттинге, она внесла большой вклад в развитие постъядерных RPG. Именно в ней появились живые NPC с прописанными характерами, игровой мир менялся, ролевая система не копировала популярнейшую в то время концепцию настольной Dungeons & Dragons, а демонстрировала свою, уникальную, отчасти похожую на Fallout, методику. В







начале двухтысячных Брайан Фарго обмолвился о планах создания сиквела, но дальше дело, похоже, не пошло.

Освободившись из-под опеки Electronic Arts и став самостоятельной компанией, Interplay в середине девяностых решила вернуться к теме постапокалипсиса, однако она не располагала правами на франчайз Wasteland. Посему Фарго задумал создать совершенно новую игру с более серьезным миром и улучшенной графикой, опираясь на предыдущий опыт разработки апокалиптической RPG. Так на свет появился первый Fallout — одна из лучших ролевых игр и по сей день. Изначально в ней должна была использоваться RPG-система GURPS от Steve Jackson Games, однако создателей возмутил уровень насилия, присутствовавший в Fallout, и они расторгли договор. Благодаря этому появилась гениальная в своей простоте концепция S.P.E.C.I.A.L., названная по первым буквам основных характеристик персонажа: strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility и luck.

S.P.E.C.I.A.L. for you

Fallout вышел 30 сентября 1997 года и в первые недели продаж не показывал высоких результатов, однако это не помешало игре завоевать любовь купивших ее игроков. Захватив в свои цепкие лапы, она не отпускала ни на секунду, маня интереснейшим геймплеем и таинственным миром.

В 2077 году началась Третья мировая война, которая велась за оставшиеся на планете ресурсы. Уран и нефть стали одновременно целью и расходным материалом боевых действий. Из-за них Китай вторгся на Аляску, США аннексировали Канаду, шаткое Европейское Содружество распалось на разрозненные государства, стремящиеся отхватить себе кусок побольше. Буквально за несколько часов планета превратилась в испепеленную пустыню, кое-где даже установилась ядерная зима. Но человек имеет потрясающее свойство приспосабливаться к любым условиям, поэтому оставшиеся в живых немногочисленные общности людей начали строить поселения и пытаться ужиться с бандитами и радиоактивными мутантами. Во время бомбежки многим удалось укрыться в специальных подземных бункерах, где было полно припасов, чистый воздух и свои строгие правила. Жителем одного из таких укрытий является главный герой, которому Смотритель поручил найти новый чип для очистки воды на смену поломанному. На все про все давалось 150 дней, после патча сроки были увеличены до 500 суток, так как многие игроки не вписывались в строгий регламент.

Перед странствованием требуется настроить параметры своего Альтер эго. Калибровке поддаются коэффициенты силы, выносливости, ловкости, удачи и иже с ними, прямо или косвенно влияющие на игровой процесс. Улучшить можно и некоторые умения, будь то обращение с холодным оружием, талант взлома замков или компьютеров, понимание рыночных отношений, искусство красноречия и еще ворох разнообразных и полезных в быту навыков. Также в обиходе у игрока имеют место множество способностей на любой вкус — к примеру, легендарным стал перк "Bloody Mess", взяв который, игрок становился просто адским генератором несчастных случаев (по большей части происходивших с противниками). Если вы попали во врага, то с некоторой вероятностью того могло просто-напросто разорвать на части, что доставляло немалое удовольствие. Были способности и попроще, например, "Быстрый метаболизм" — это когда здоровье героя восстанавливалось с удвоенной скоростью, или "Полуночник", при изучении которого в ночное время у персонажа повышались показатели интеллекта и мудрости.

Война никогда не меняется

Выйдя из родного убежища, игрок попадает в чуждый мир, где царит анархия и хаос, редко встречается сколько-нибудь работающая техника, на дорогах поджидают грабители, социальная организация общества деградировала до племенных союзов, а в качестве денег выступают бутылочные крышечки от "Nuka-Cola". Боевая система Fallout очень похожа на Jagged Alliance: пока в зоне видимости не наблюдается противников, игра идет в реальном времени, но как только на глаза попадается враг, действо переходит в пошаговый режим, где игрок по мере возможностей (точнее — в зависимости от количества очков действия) пытается ход за ходом уничтожить супостата. В дело идут ножи, пистолеты, дробовики, штурмовые винтовки, энергетическое оружие — в игре просто кладезь всевозможных средств убиения.

Каждое задание можно выполнить несколькими способами, в зависимости от имеющихся навыков. Одну и ту же ситуацию дозволено разрешить с помощью хорошо подвешенного языка или автоматной очереди. Самым показательным моментом является схватка с Повелителем, главным душегубом игры, которой можно было попросту избежать, если уговорить лиходея в анормальности его идеи превратить всех жителей пустоши в уродливых мутантов. Благодаря Крису Тейлору одиозный злодей не был картонным и бездушным персонажем, как в других играх того времени — все его деяния связаны с событиями из прошлого, когда он вместе с Гарольдом (значимой личностью во вселенной) путешествовал на военную базу Марипоза, где оба были подвержены воздействию Вируса Рукотворной Эволюции.

Одной из главных фишек Fallout являются так называемые случайные встречи. Путешествуя по пустоши, можно найти инопланетную летающую тарелку, возле которой находится довольно мощный бластер и портрет Элвиса Пресли, или ржавый грузовик компании "Nuka-Cola". В коробке неподалеку игрок с показателем удачи, равным 10, найдет баснословные 10000 крышек.

Fallout можно спокойно пройти, никого не убив, и, по слухам, с низким показателем удачи играть ну очень сложно. Хотя казалось бы: на что могут повлиять абстрактные цифры? Это покажется штампом, клише или трюизмом, но Fallout — одна из лучших игр в истории геймдева. И ни Fallout 2, ни Fallout Tactics, ни работы Bethesda Softworks, ни судебные распри не смогут отменить этого факта. Остается лишь сожалеть о том, что сыграть в Fallout дважды в первый раз никак не получится.

Александр Михно





виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин. Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Тираж 14 065 экз. Подписано в печать 5.10.2011 г. в 23.00. Цена договорная. Заказ № 4809.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12